

Pitfall Harry · Baldur's Gate · Legacy of Kain
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 16 · Febrero 2004 · www.elcorteingles.es
Los mejores juegos en todas
Lament of Innocence
Castlevania llega a PS2
Rogue Ops
¡Vaya espía!
Arc
Rol clásico
Unreal 2
Tralla espacial
Maximo 2
Ardor guerrero
Sonic Heroes

FEBRERO 2004







Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

El juego online sigue su ascenso imparable. Tan solo un dato: 24.500 jugadores se conectaron a la red en un mismo día en Estados Unidos para jugar a « Rainbow Six 3», 6.700 de los cuales se enfrentaban simultáneamente en partidas multijugador. Y esto no ha hecho más que empezar. Las compañías desarrolladoras ya contemplan la opción online como una apuesta sobre seguro y son cada vez más los juegos que la tienen como principal aliciente. Una prueba palpable es «SOCOM», que ya va por el segundo asalto online (ver Preview). Lo cierto es que poder competir en campeonatos a nivel internacional, encontrar otros colegas jugones planetarios y retarlos por el auricular tras animada conversación tienen enorme tirón. Jugar contra la máquina tiene su aquél, pero en simultáneo contra cientos, que digo, miles de jugadores es la bomba. En España la cosa va a más por nuestra predisposición de entablar amistad a través de la red, los más sociables según un estudio reciente encaminado a analizar las actitudes sociales y el comportamiento de los jugadores. Vamos, que el futuro está en el concepto de juego en grupo. Y ya que hemos mencionado apuestas de futuro en las compañías de desarrollo, no se puede obviar en esta columna la realizada por Pyro Studios con el fichaje de dos graduados del Master de Creación de Videojuegos de la Universidad Pompeu Fabra para incorporarlos a su equipo, que ya prepara cuatro proyectos. Savia universitaria para los videojuegos españoles del mañana. ¡Enhorabuena por la iniciativa!

J.M. Fillol

STAFF

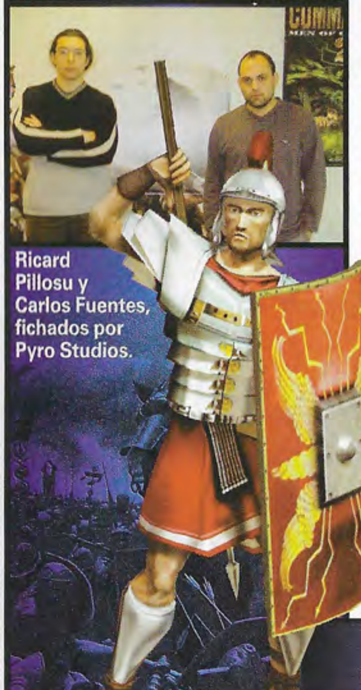
Realiza
Estrenos 21 S.L
Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación: Raúl Blázquez
Colaboradores: Galibo, Hal, Macarena Cuadrado, Daniel Blázquez, Krüme.

Producción: Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Publicidad Barcelona: Gregorio Gracia
Telf: 934877626
Móvil:609 50 29 10
Fax: 934877710
C / Diputación 279, 1º, 7ª
08007 Barcelona
Fotomecánica: Blázquez Bros
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.





Ricard Pillosu y Carlos Fuentes, fichados por Pyro Studios.

Graduados de la Universidad Pompeu Fabra se incorporan a Pyro Studios

LOS VIDEOJUEGOS LLEGAN A LA UNIVERSIDAD

Pyro Studios, empresa española líder en la creación de videojuegos, y los responsables del Master en Creación de Videojuegos de la Universidad Pompeu Fabra, anunciaron el pasado mes de enero la incorporación de graduados del citado Master a la compañía desarrolladora de videojuegos, fortaleciendo de esta manera un convenio suscrito en 2003. Las primeras incorporaciones se integran dentro de los equipos de programación y no se descarta que más adelante se produzcan nuevas incorporaciones en otros departamentos como en los de grafismo o diseño de juego, disciplinas que también se imparten en el Master. La contratación de estos graduados se enmarca dentro de la reciente política de contratación de la compañía, y responde a la necesidad del estudio de contar con más profesionales cualificados (programadores, diseñadores, animadores 3D, etc.) para hacer frente al reto de desarrollar cuatro superproducciones en España. Nada más atractivo si tenemos en cuenta de que Pyro Studios es la responsable de éxitos tan sonados como «Praetorians» y, sobre todo, la saga «Commandos», basada en la Segunda Guerra Mundial.

Alto nivel

La idea del Master, en palabras de su director Daniel Sánchez Crespo, es "formar profesionales con la cualificación que las empresas de hoy en día demandan, y de esta manera acercar la universidad a la empresa privada". Algo que ya empiezan a notar los responsables de Pyro Studios que han destacado el alto nivel de las nuevas incorporaciones.

Entre los proyectos más inmediatos de Pyro Studios están los de concluir dos producciones que serán presentadas en la feria internacional más importante de los videojuegos, el E3. Este acontecimiento tendrá lugar el próximo mes de mayo en la ciudad de Los Angeles.



Pyro Studios es el responsable de juegos como «Praetorians» y la saga «Commandos»

Llegará a las grandes plataformas

CONAN, EL BÁRBARO

De la mano de TDK, aventura y acción en tercera persona se dan cita en un juego que te trasladará a la época oscura de los bárbaros. En la la piel de «Conan», el mítico héroe de cómic de R.E. Howard, tendrás que explorar las inmensas tierras de Hibórea hasta darles su merecido a quienes devastaron su pueblo. En tu periplo te enfrentarás a extrañas criaturas místicas que pondrán a prueba tu destreza como luchador. Para ello, deberás dominar la espada, hachas y la maza. Pero no solo de acción vive este «Conan», también hay que sortear obstáculos y resolver puzzles. Fuertes emociones te esperan en Xbox a finales de febrero, y en PS2 y GC a partir de marzo.



Generación PlayStation

DJNEIL

Su imagen se ha hecho popular gracias al programa de televisión Música sí, pero Neil ya llevaba unos cuantos añitos pinchando discos desde que en 1996 comenzara en salas como Actv Barcelona u Orbital. A partir de 1999 realizó sus proyectos más ambiciosos con "Temprogressive" Vol. 2, 3 y 4 y "Profesional DJs" Vol. 2, 3 y 4, hasta conseguir editar más de 15 maxisingles. Una trayectoria y un estilo en el panorama musical que no han pasado desapercibidos para el sello Generación PlayStation que ahora publica su último recopilatorio "Música", un triple CD que recoge dos marchosas sesiones con lo mejor de su repertorio y un tercero con sus éxitos de siempre más DVD (reportajes, entrevistas, menú interactivo, etc.). Para escucharlo a tope mientras juegas con tu Play.



El favorito de los británicos

SONIC, NUMBER ONE

Quien haya jugado a «Sonic the Hedgehog Advance», no ha debido ser ajeno al frenesí plataformero de correr y saltar a toda mecha por el universo de Overland. Sin duda, un título popular que ahora logra la mayor consideración en el Reino Unido, tras ser elegido por los usuarios como el mejor videojuego de la historia, según una encuesta realizada por la Asociación de Editores de Software de Entretenimiento Británica (ESPLA). Este título se impuso por delante de otros clásicos como «Legend of Zelda: Ocarina of Time» y «Pac-Man», en segundo y tercer lugar respectivamente. Roger Bennet, director general es la ESPLA, manifestó que la encuesta pretendía conocer los videojuegos que habían llegado" al corazón de los usuarios en los últimos 30 años". Para determinar la historia del videojuego se tomó como referencia el período que abarca la aparición de «Pong» en 1973 hasta nuestros días.



Pequeñeces de ayer y de hoy

Aunque parezca mentira, este ente que os habla hizo un día la Primera Comunión (no de marinerito sino con cazadora color café con leche, que uno siempre ha tenido el fashion subido), y uno de los regalos que recibió, aparte de un reloj de Naranjito y una libretita de ahorros, fue una maravilla extraplana llamada Game&Watch, donde Popeye se afanaba para pillar los residuos que lanzaba al mar el mostrenco Brutus. Al cabo de un par de cumpleaños, llegó el prodigio: una maquinita ¡con pantalla doble!, plegadita como un estuche. La pera. Pues ahora, Nintendo se (nos) hace un homenaje con su consola DS para fin de año (lástima que no llegue a la temporada playera), con dos pantallas de 3 pulgadas, memoria de 1 giga y prodigios mil. ¿El precio? 150 euros, más de la mitad que la PSP de Sony, hala. Los tiempos cambian. Pero todo sigue igual. Por suerte.

Freakieman

Breves

De nuevo Thief

Con el título de «Thief:Deadly Shadows», Eidos anunció la esperada tercera entrega de la legendaria serie de acción y sigilo. Desarrollado por Ion Storm para Xbox, por primera vez los usuarios podrán jugar bajo una perspectiva visual en tercera persona.

Deporte extremo

Los amantes al motocross ya tienen motivo para frotarse las manos, porque a la vuelta de la esquina llega «MX Unleashed». Los jugadores podrán pilotar a través de 50 circuitos exclusivos y explorar seis mundos perfectamente caracterizados. La mezcla de carreras y modos Freestyle, junto con excelentes gráficos, son el mayor atractivo.

Eugene Jarvis

El creador de «Defender», Eugene Jarvis, vuelve al ruedo videojuguetero con un título de acción para dos jugadores que será presentado en la próxima feria ASI de Las Vegas. La dinámica del juego consistirá en poner en jaque a peligrosos terroristas y estará ambientado en escenarios reales como el Golden Gate.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

1. PES 3 — PS2
2. FIFA 2004 — PS2
3. El retorno del rey — PS2
4. Medal of Honor Rising Sun — PS2
5. Need For Speed Underground — PS2
6. The Simpson — PS2
7. Formula 1 2003 — PS2
8. Prince of Persia — PS2
9. Fifa 2004 — PSOne
10. Buscando a Nemo — PS2

Terror made in Japan

FORBIDDEN SIREN

Inspirado en la obra de H.P. Lovecraft, pero con inconfundible estilo japonés, llega «Forbbiden Siren» un Survival Horror dispuesto a dar el campanazo en el género, auspiciado por el director de «Silent Hill», Kiichito Toyama. La historia nos transporta a un pueblo maldito, Hanyuda, anegado por fuerzas maléficas que deberás ir dejando atrás en 78 cortos, pero intensos, capítulos sin orden cronológico. La originalidad está en poderte introducir en la mente de los personajes cercanos a tu posición, incluidos monstruos. Otros recursos como tácticas de distracción y armas serán de enorme utilidad durante el juego. La atmósfera desasosegante, la sinfonía de inquietantes sonidos y el suspense flotando en el ambiente te mantendrá el alma en vilo.

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

SOCOM 2
U.S. NAVY SEALS









Ladrando órdenes

▶ Gracias a su tecnología de reconocimiento de voz, en «SOCOM» se pueden dar órdenes a los compañeros computerizados mediante unos auriculares USB especiales. «SOCOM 2» también tiene esta función, y la expande con nuevos tipos de órdenes. Por ejemplo, podrás decirle a tu equipo que intimide al enemigo para que se rinda o que se echen cuerpo a tierra. Además, habrá algunas órdenes "secretas" que no saldrán en el manual de instrucciones. ¡A ver si las descubres!

Compañía: Sony Género: Acción Lanzamiento: Marzo 2004

Asalto al juego online

Los juegos online en consola ya son una realidad, y si PS2 ha logrado entrar con buen pie en tan proceloso mundo, probablemente se lo deba al rotundo éxito de «SOCOM». Su segunda parte, de inminente aparición, promete ser sonada.

Al igual que en la primera parte, «SOCOM: U.S. Navy Seals 2» te pondrá al mando de un equipo de las fuerzas especiales que lucha contra el terrorismo internacional. A lo largo de 12 misiones, recorrerás el mundo liquidando a enemigos e impartiendo órdenes a tus compañeros para trabajar en equipo. Las mejoras al juego offline con respecto al primer «Socom» estarán en los gráficos, muy en especial en los ambientes al aire libre, que lucirán abundante vegetación en la que ocultarse, y en la inteligencia artificial. Tiempos de reacción más rápidos, compañeros más eficientes y comunicativos, así como tácticas de trabajo en grupo para los terroristas, son algunas de las mejoras que esta secuela guarda en la recámara para sorprender a los jugadores más veteranos. También se incluirán armas montadas en emplazamientos fijos, helicópteros y tanques controlados por el enemigo, los cuales auguran unos escenarios apasionantes y difíciles, plagados de objetivos secundarios que repercutirán en las misiones posteriores.

El modo online

Por lo que concierne al modo online, en «SOCOM 2» se incluirán 10 mapas del primer juego, solo que contarán con más vegetación y se beneficiarán de los nuevos gráficos y los emplazamientos estáticos de artillería, así como de la posibilidad de solicitar ataques aéreos por radio. A esto se añaden 12 mapas nuevos, específicos para la secuela, y 2 modos de juego adicionales, escolta e irrumpir. Los viejos modos de juego también vuelven, pero tendrán múltiples objetivos para conseguir puntos. Estos puntos mejoran tu rango online, el cual a su vez servirá como filtro para impedir que los jugadores de alto rango se metan en partidas de novatos como lobos en un gallinero. Otras ventajas de las mejoras online son listas de amigos (para mandarse mensajes), clasificación para clanes y la posibilidad de guardar plantillas de equipamiento para mapas específicos. Por si todo esto fuera poco, el juego será compatible con LAN (redes de área local), se contemplará la posibilidad de permitir jugadores "espectadores" (en adición a los ocho por cada equipo), y el refinado sistema de chat incluirá opciones de alteración de voz (similar a la distorsión de sonido de Xbox Live!), conversación desde el vestíbulo de juego y otras mejoras de configuración. Por último, pero no menos importante, el arsenal disponible se ampliará con quince nuevas armas, que incluyen un lanzacohetes, lanzagranadas con diversos tipos de munición, tres tipos de escopetas de combate y minas antipersonales que se activan por presión. ¡Está claro que los campos de batalla online van a estar más que candentes!

Teniendo en cuenta la adicción irremediable que ha generado el primer juego, y la cantidad de mejoras que se van a incorporar en la secuela, «SOCOM 2» tiene todas las papeletas para repetir el éxito de su predecesor y convertirse en el nuevo juego online por excelencia en PS2. Asumiendo que «Final Fantasy XI» no dé antes la campanada, claro.

A la caza del tramposo

El primer «Socom» fue presa de un problema habitual de los juegos online: los tramposos. Para la segunda parte, los mapas han sido revisados para hacerlos invulnerables al abuso, y se tomarán medidas para detectar el uso de dispositivos externos que puedan introducir códigos de "cheats" durante la partida. En principio, si se descubre a un tramposo, se le darán uno o dos avisos para que desista. Si se le vuelve a pillar, no se descarta la posibilidad de expulsarlo permanentemente de los servidores de juego. ¡Una medida dura, pero justa!

Un juego bien documentado

A la hora de diseñar un juego como éste, el realismo es algo fundamental. En Zipper Interactive no tienen problemas con eso, ya que muchos de sus integrantes han trabajado en diseño y puesta en marcha de SIMNET, el simulador de batalla principal utilizado por el ejército norteamericano y la OTAN. También han participado en el desarrollo de simuladores de tanques, aviones y helicópteros de combate para el ejército. Todo esto les ha proporcionado una sólida base técnica para desarrollar «Socom» en PS2. David Sears, el director creativo del juego, asegura que para la segunda parte han realizado una extensa labor de documentación acerca de los métodos, armamento y escondrijos empleados por los grupos terroristas de todo el mundo, si bien a la hora de implementar la inteligencia artificial, lo que estudiaron fueron las tácticas de equipo de los mejores jugadores online de «SOCOM». Básicamente, se resumen en grupos de dos o tres personas trabajando como células independientes, pero en contacto permanente por radio. Las inmensas posibilidades de combate táctico han propiciado la aparición de toda una comunidad de clanes que desarrollan sus propias estrategias para cada mapa, y es de suponer que con la segunda parte pasará lo mismo.

Cibercontacto: www.socom-game.com/ Plataformas: PS2

PS2

CASTLEVANIA

Lament of Innocence

Todo lo que siempre quisimos saber sobre el cazavampiros Belmont se escribe con tinta roja en esta fabulosa precuela de la mítica saga, además de estreno en la negra de Sony.

Ah las criaturas de la noche. Qué hermosos escalofríos siguen produciendo. Sobre todo, los no-muertos con denominación de origen y sangre de rancio abolengo. Sin ir más lejos, los habitantes de la guarida más mítica de Konami, que ya parecía condenada a la estrecha tumba GBA cuando, por fin, renace de sus cenizas en Play 2, superando la transmigración gráfica tridimensional (que descanse en paz el «Legacy of Darkness» de N64). Y bien que se han puesto las pilas para la ocasión los Van Helsing japos de turno, reuniendo al blood team de la magistral «Symphony of the Night» (con Koji Igarashi y Ayami Kojima como espolones de proa) y alguna incorporación de lujo. Todo, para elaborar un cóctel de exploración, arcade, plataforma y RPG de lo más completito. Pero, ¿y la historia? Pues también tiene su miga, pese a que siga la tendencia precuelera de la competencia, léase «Resident Evil Zero». Aunque, en este caso, el fin justifica los medios, ya que nos enteramos, gracias a una intro gótica y telúrica, de los inicios del clan Belmont en el negocio del ajo arriero, y los primeros mordiscos de algún pariente lejano de campanillas (un tal Vlad el empalador...). Estamos en el año 1076, con las Cruzadas calentitas y los barones Leon Belmont y Mathias Cronquist aplicándose con su batidora de infieles. Pero afortunado en las armas, desdichado en amores: Mathias se queda viudo y al ligue de Leon le secuestran las criaturas infernales de marras. Mathias le chiva que busque en la madriguera de un poderoso vampiro, y allá que va, acompañado de Rinaldo el alqui-

Genio y sepultura

Si este «LOI» es de gran calidad, no hay que olvidar el fenomenal currículo de «Castlevania», sobre todo en dos consolas: Dreamcast («Castlevania Resurrection», con protagonismo de la tremenda Sonia) y PSX («Simphony of the Night», con ese Alucard hijo de Drácula en pleno frenesí parricida. ¡Extraordinario!). Tampoco son moco de pavo las aventuras del bueno de Leon en la GBA, principalmente «Harmony of Dissonance».

Los jefes finales son uno de los platos fuertes del show. ¡Ojito con la bicha de Medusa!

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

mista, una incorporación de lujo para adquirir objetos clave en la aventura (incluido el famoso látigo Vampire Killer, de aleación muy reforzada).

Mucho vampiro

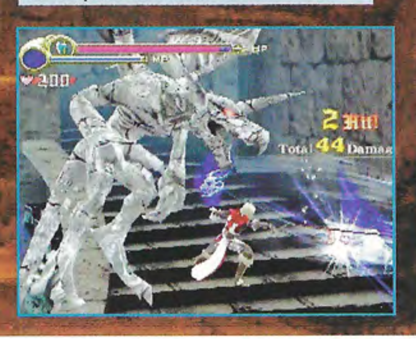
Lo primero que salta a la vista de este «Lamento de la inocencia» (título muy de James Ivory) es su voluntad rastreadora, ya que tenemos cinco pedazos de escenarios abiertos de par en par. Así, con el mapa en mano (pulsando "select", como siempre), recorreremos laboratorios, estancias ululantes, jardines a lo «Eduardo Manostijeras», teatro a lo «Fantasma de la ópera» y demás pasadizos extraordinariamente recreados y sombreados (ese motion blur de moda). Pero la cosa no es tan sencilla como parece, ya que la recolección y aplicación de items de rigor se hace ardua y a veces puñetera, al estar incluso fuera de cámara. Eso es tener mala idea. Otra cosa es su rama batalladora, no muy complicada y con enemigos clásicos como Golem o Medusa junto a otros muy mal encarados como cíclopes, gárgolas, esqueletos de ocho tipos distintos y demás angelitos. Unas gotas de magia, otras de RPG (con su contador de MP) y una nube de «Devil May Cry» con cámara móvil en vez de fija, y ya tenemos una infusión de sangre de primera para una franquicia que olía a pólvora plateada. Y es que los viejos vampiros nunca fenecen (siempre que lleven gafas a lo Jack Nicholson, claro).



Cómo no, el poder de una gran cruz le vendrá de miedo al vampire killer.



Belmont, derrochando magia contra los esqueletos-terminator.



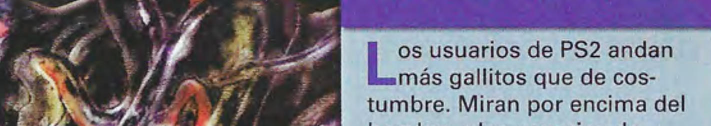
Ficha Técnica

Compañía	Konami
Género	Acción
Lanzamiento	Febrero
Cibercontacto	www.konami.com
Dirigido a ...	+12 años
Plataformas	PS2



Equipación de serie

Aparte de más pericia con el látigo, tendremos varias armas secundarias como dagas, agua bendita, crucifijos, hachas o cristales (con poderes incrementados usando orbes repartidas en cada fase), y la posibilidad de usar cualquier objeto activo mediante una ventana anexa, algo muy útil en las luchas con los jefes finales. Si a esto le añadimos las maniobras evasivas (pulsando X mientras nos cubrimos) y el rápido y sencillo control, tendremos una jugabilidad inédita en la saga. Así se nos hace de cortito...



FLASHES

Los usuarios de PS2 andan más gallitos que de costumbre. Miran por encima del hombro a los usuarios de otras consolas y se dan aires de autosuficiencia. El motivo no es otro que la llegada del fenomenal ***«Final Fantasy X-2»***, que acaba de aterrizar en exclusiva para su consola y ya es la envidia de todo el corral. En cambio, ***«Sonic Heroes»***



La clave de «Sonic Heroes» está en sacarle el máximo partido a tu equipo.

prefiere estar disponible por todas las plataformas para que nadie se sienta marginado, ¡eso sí que es hacer las cosas bien! Siguiendo con el tema de las continuaciones, este mes nos llegan ***«Deadly Skies 3»***, de aviones y tal, y el esperado ***«Baldur´s Gate Dark Alliance 2»***. En el apartado deportivo, nos encontramos con dos títulos tan dispares como ***«International Snooker Championship»*** (de billar) y ***«Downhill Domination»***, donde la cosa va de tirarse con la bici montaña abajo. ¡Si es que en el fondo nos encanta hacer el cabra! Para terminar, ***«Rogue Ops»*** pasa de puntillas y sin llamar mucho la atención, que por algo su protagonista es una súper espía especializada en infiltración y misiones sigilosas. ¡Aunque es un tanto paradójico, porque la chica es una rubia explosiva de las que atraen miradas!



En «Baldur´s Gate Dark Alliance 2» regresamos a la época oscura con mucha acción

PS2

MAXIMO vs Army of Zin

En una secuela cargada de acción, nuestro héroe en calzoncillos favorito vuelve para enfrentarse a un ejército de autómatas infernales. ¡Las chatarrerías se van a forrar!

Los que jugaron a «Ghost to Glory» recordarán que era un juego difícil a rabiar. Por fortuna, también era tremendamente adictivo, así que una cosa compensaba a la otra. «Army of Zin» hereda esas mismas cualidades, si bien viene cargado de mejoras y ajustes que lo hacen más equilibrado y asequible. Sigue siendo un juego difícil, de los que requieren jugadores rocosos y persistentes, ¡pero al menos ha dejado de ser un puro ejercicio de sadismo, como su antecesor!

La mecánica del mal

Comencemos desde el principio. El argumento de «Army of Zin» plantea una invasión de robots diabólicos que, alimentados por la energía de las almas que cosechan, se dedican a saquear y destruir todo cuanto encuentran a su paso. Maximo, como buen héroe que es, tendrá que poner fin a sus desmanes y proteger a los inocentes. A lo largo de las seis zonas de las que se compone el juego, cada una coronada por un difícil jefe final, te las tienes que ver con cantidades industriales de robots (no, en serio, ¡hay un montón!) y correr de un lado a otro reuniendo tesoros y sorteando obstáculos. Es en esencia un juego plataformero clásico, pero con mayor énfasis en el combate que en la exploración. A tal efecto, nuestro héroe ha mejorado sensiblemente su capacidad de lucha, así que puede liquidar a cuanto armatoste con ganas de gresca que se le cruce en su camino. Lograr

Al rescate de los inocentes

Rescatar a los inocentes del ataque del ejército de Zin no solo sirve para completar las estadísticas del nivel, ya que en agradecimiento pueden regalarte o venderte valiosos objetos y mejoras que te servirán en tu misión. ¡A veces los robots persiguen a más de un inocente a la vez, así que tienes que ser muy rápido para salvarlos a todos!

A FONDO A FONDO A FONDO

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Acción/Aventuras

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.capcom.com/maximo2

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
PS2

Los movimientos de combate te permiten vencer a múltiples enemigos a la vez.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

¡Invoca a la muerte!

Maximo se hizo amigo de la muerte en «Ghost to glory», así que ahora puede invocarla para que le ayude de vez en cuando. Al hacerlo, pasas a controlar a un espectro cadavérico que es invulnerable, puede volar para llegar a zonas inaccesibles y que causa estragos entre los enemigos con su guadaña. La invocación acaba en seguida, ¡así que hay que aprovechar mientras dure!

Si eres capaz de proteger a los inocentes de las máquinas asesinas, tus esfuerzos serán recompensados.

encadenar largas combinaciones de ataques en las que se exterminan a grupos enteros de enemigos en cuestión de segundos es una actividad que nunca deja de satisfacer, y las numerosas mejoras que vas comprando para tus armas y técnicas contribuyen a mantener el sistema de combate fresco y entretenido durante todo el viaje. Una vez cumplido el objetivo principal, los jugadores más obcecados pueden repetir las fases que ya han jugado para tratar de conseguir el 100% de exploración, tesoros, rescates de inocentes y zonas secretas, una proeza que se recompensa con extras desbloqueables y la satisfacción personal de haber "masterizado" el nivel.

Técnicamente, «Army of Zin» no decepciona, aunque sus gráficos estilo "cartoon" no tienen por qué ser del gusto de todos. Sus mejores bazas son las expresivas y ágiles animaciones, así como el fantástico diseño de los enemigos, unos autómatas animados que exudan maldad por todas sus tuercas. Abundan los detalles humorísticos, como cuando Maximo pierde su armadura y corre por ahí en calzoncillos, o los conejitos que se vuelven asesinos y se te tiran al cuello. Son el tipo de cosas que dotan de personalidad propia a un juego, y éste tiene de eso para dar y tomar. En resumen, es una secuela muy afortunada que lima las asperezas de su predecesor y ahonda con notable éxito en su sistema de combate. Muy recomendable.

Guía del juego

¿Las estás pasando canutas con Maximo? Pues aquí te ofrecemos algunos consejillos básicos que te vendrá bien tener en cuenta para abrirte paso en el juego:

- **Recuerda** que además de la espada y el martillo, también tienes un escudo que te protege de los ataques. Es fácil olvidarse de que puedes bloquear durante los combates regulares, pero contra ciertos ataques de los jefes finales, es esencial cubrirse para sobrevivir. También ten en cuenta que muchos ataques pueden evitarse simplemente manteniéndote en movimiento, ¡quedarse parado es una invitación a la muerte!
- **Los cofres** de tesoro están ocultos, y solo puedes encontrarlos saltando o realizando un ataque contra el suelo. Equípate con los calzoncillos que vibran en la proximidad de los cofres cuando estés intentando localizar todos los tesoros de un nivel, ¡vibran más fuerte cuanto más cerca estés! Ponte los calzoncillos acorazados al abrir un cofre, así tienes más posibilidades de conseguir la armadura dorada.
- **Si te mueres y repites** un nivel por segunda vez, no malgastes llaves abriendo cofres de tesoro que ya abriste antes. Sus contenidos se habrán reducido a una moneda.
- **Si un objeto** parece fuera de tu alcance, intenta alcanzarlo golpeándolo con tu espada o martillo.



¡El combate con la serpiente marina es muy difícil!

KILL.SWITCH

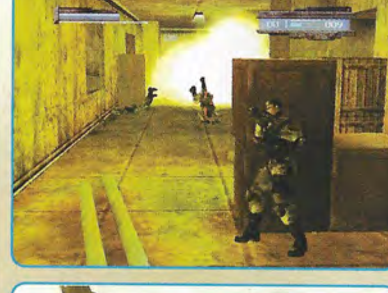
¡A la porra con los puzzles! Un puñado de granadas y una colección de rifles es todo lo que necesitas para pasártelo bien. Con esa premisa tan aparentemente descerebrada y simplona, «Kill.Switch» se las apaña para organizarte un viajecito por diversos escenarios de combate moderno de lo más distraído. Mientras que en otros juegos de acción tienes múltiples personajes para controlar, elementos de juego de rol o jefes finales para hacer de clímax, aquí las cosas se te presentan peladas y sin zarandajas: hay que avanzar y matar hasta llegar al final de cada fase. Y punto. Aunque este planteamiento tan arcade no da para mucho a largo plazo (no hay ni un miserable modo multijugador para echarse a la boca, ningún extra para desbloquear, nada de nada...), la verdad es que mientras dura el juego, te lo pasas requetebien. La acción viene arropada por un excelente control y unos gráficos francamente buenos, y conceptos como el del "disparo a ciegas" (que es menos preciso, pero no te expone al fuego enemigo) le dan un toque de originalidad a un sistema de combate que es capaz de cargar por sí solo con toda la responsabilidad de la diversión. La búsqueda continua de sitios en los que ponerse a cubierto hace que todo sea más realista, y la amplia variedad de armamento te incentiva a experimentar y a probar las diferencias de un rifle a otro. Con todas sus virtudes, «Kill.Switch» es un juego decididamente corto que te deja con ganas de más. Intenso, pero corto. Ya se sabe que "lo bueno, si breve, dos veces bueno". Pues será verdad...

¡Fuego en el agujero!

Aparte de fusiles, ametralladoras y escopetas, también cuentas con diversos tipos de granada. La de fragmentación es la más común. Luego está la minigranada, menos potente, pero que puedes llevar en mayor cantidad. La granada pegajosa se pega a las superficies (ideal si los rebotes te están amargando), y la de resplandor no daña a los enemigos, pero los aturde.


El "disparo a ciegas" es impreciso, pero es útil en algunas situaciones.


Aprovecha los elementos del escenario para procurarte cobertura.





Durante las misiones adquieres continuamente armas de los enemigos.

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.killswitch.com/gameInfo/

Dirigido a ...
+16 años

Plataformas
PS2, Xbox,

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6


TIENE NERVIOS DE
ACERO
Y UN CORAZÓN DE
ORO.
12+
www.pegi.info
Incontables peligros esperan en este increíble viaje a través de tierras místicas. Únete a estas tres duras chicas, Yuna, Rikku y Paine para hacer frente al renacer del mal en su lucha por la paz y el último tesoro - la verdad.
PlayStation 2
FINAL FANTASY X-2
SQUARE ENIX
SQUARE ENIX. PlayStation 2
Entra en el extraordinario universo de Final Fantasy X-2
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO. "FINAL FANTASY is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ARC
EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

Afilad vuestras espadas, jugadores, y poned a punto los libros de hechizo, porque toca enfrascarse en una elaborada aventura fantástico-medieval. Como tantos otros títulos de su clase, «Arc» ofrece combates por turnos, personajes que suben de nivel y otros tópicos del género. Es un juego de rol clásico en muchos sentidos, pero tiene algunos puntazos de originalidad que lo diferencian del resto. Para empezar, el protagonismo está repartido entre dos personajes, cada uno con su propio grupo, así que tanto la historia como las batallas se benefician de esa variedad. Por lo que se refiere al sistema de combate, éste se desmarca de la norma habitual incorporando interesantes elementos tácticos. En vez de limitarte a escoger tu ataque y esperar a ver los resultados de tu decisión, tienes que maniobrar a tus personajes para intentar maximizar los efectos de área y golpear a los enemigos por la espalda sin exponerte demasiado, entre otras consideraciones estratégicas. Suma a eso ataques combinados entre miembros del equipo, índices de esquivas y paradas, y te encuentras con uno de los sistemas de combate más elaborados y profundos que se hayan visto en un juego de rol. Naturalmente, esto supone que las batallas son algo más largas de lo acostumbrado, pero como los encuentros aleatorios están controlados por el usuario, puedes luchar tanto o tan poco como te apetezca. Es una idea excelente que elimina el síndrome de "cansancio de combates" y te permite marcar tu propio ritmo de juego. Técnicamente es un título majo, pero sus puntos más fuertes son la historia y jugabilidad, que es donde realmente un juego de rol da la talla.



Yo tengo el poder

Al avanzar en el juego, diversos personajes se van uniendo a ti hasta formar un nutrido grupo de aventureros. A medida que ganan experiencia en los combates, se van haciendo más poderosos y adquieren nuevas habilidades. No obstante, el uso de estas habilidades requiere consumir piedras espirituales, por lo que tampoco puedes abusar de ellas y barrer a la oposición con ataques súper poderosos una y otra vez.



Cuando combates, el escenario se corresponde al lugar del mapa.



Mira qué bonito pájaro de fuego. ¡Es un truco que ni Juan Tamaritz!



Un pequeño valor numérico te indica la efectividad de cada ataque.



La historia de los dos hermanos es apasionante de principio a fin.



Si te colocas bien, puedes aprovechar el efecto de los ataques de área.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Rol

Lanzamiento
Enero

Cibercontacto
www.us.playstation.com/Content/games/SCUS-97231/ogs/

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
PS2


¡LIBERA TUS DEMONIOS!
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
16+
www.pegi.info
legacyofkain.com
Utiliza los destructivos poderes del vampiro Kain y de su archi-rival, el devorador de almas Raziel, para acabar con las vidas de tus enemigos de manera brutal y sangrienta. En esta oscura odisea repleta de acción, sólo uno de estos anti-héroes sobrevivirá.
PlayStation.2
XBOX
PC CD-ROM
eidos
Legacy of Kain: Defiance © 2003 Eidos. Desarrollado por Crystal Dynamics. Publicado por Eidos 2003. Crystal Dynamics, el logo de Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Defiance, los personajes, Eidos y el logo de Eidos son marcas comerciales de Eidos Group of Companies. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, los logos de Xbox, son tanto marcas registrads como marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. © 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

WRATH UNLEASHED



La ira de los dioses se ha desatado en tu consola. Y ya se sabe que cuando los dioses se enfadan, las cosas se animan con rapidez. En «Wrath Unleashed» asumes el papel de uno de ellos y diriges a un ejército de criaturas fantásticas en pugna contra otros semidioses. El juego se desarrolla por turnos sobre un tablero de casillas hexagonales, y en ese sentido recuerda un poco al ajedrez. El matiz está en que cuando dos piezas se encuentran, se abre un subjuego de lucha en 3D donde controlas directamente a tu monstruo para derrotar al oponente. El objetivo final es capturar los templos del mapa, y como cada tipo de terreno ofrece ventajas a unas u otras criaturas, te encuentras con que posicionar con acierto a tus unidades tiene un efecto decisivo en los combates. Además, puedes lanzar hechizos desde el tablero general para curar, resucitar, dañar o invocar criaturas, entre otros efectos, con lo que las posibilidades estratégicas se multiplican. Hay unidades mucho más poderosas que otros, pero a la hora de componer tu ejército tienes que respetar ciertas limitaciones, de modo que las partidas siempre están equilibradas.
En total pueden jugar hasta cuatro jugadores, con abundantes opciones de configuración, y los jugadores solitarios cuentan con cuatro campañas individuales de dificultad creciente. El número de unidades posibles para crear los ejércitos es formidable, y aunque algunas son comunes a las cuatro facciones, su aspecto varía según la que elijas. «Wrath Unleashed» es de esos títulos que puedes jugar una y otra vez sin cansarte, porque cada partida es diferente. Su original combinación de estrategia y acción nos ha sorprendido muy agradablemente.

La galería de criaturas fantásticas y semidioses es alucinante.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Lucas Arts

Género
Estrategia/Acción

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.lucasarts.com/products/wrath/

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
PS2, Xbox

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□

Anchor

Los más versados en historia videojueguil se darán cuenta de que «Wrath Unleashed» se inspira en un antiquísimo juego de los tiempos de ZX Spectrum y Commodore 64 llamado «Archon». Los ejércitos venían ya preconfigurados, y era solo para dos jugadores, pero en su época era el no va más de complejidad. ¡Es estupendo comprobar que el espíritu de los clásicos sigue vivo!

Los combates son tan brutales como en un buen título de lucha.

Sobre un tablero hexagonal se establece el juego por turnos.

Juega con tu móvil



www.tu-logo.com

tonos

Envía un sms con la clave **music8** (espacio) código del tono al **5099**

Ej: music8 53389

DISCO

53389	Dos gardenias · Latin lovers
53205	Samba adagio · Safri duo
53384	Voglio vederti danzare · Prezioso
53362	Giulia · Dj Lasha
53240	Lethal industry · DJ Tiesto
53237	Universe · Chasis
53221	Infected · Barthez
53014	Ecuador · Sash
53199	On the move · Barthez
53009	Freestyler · Boomfunk Mc
53282	Suburban train · DJ Tiesto

NACIONALES

54407	Tengo · Queco
54391	Son de amores · Andy y Lucas
54210	Fiesta pagana · Mago de oz
54388	La madre de Jose · El canto del loco
54400	Tanto la queria · Andy y Lucas
54353	Papi Chulo · El chombo
54276	Ni mas ni menos · Los Chichos
54394	No es lo mismo · Alejandro Sanz
54275	Me muero por conocerte · Alex Ubago
54387	Loca · Malena Gracia
54412	En tu cruz me clavaste · Chenoa
54368	Bye bye · David Civera
54395	Los Serrano · Fran Perea
54402	Rosas y espinas · David Bisbal
54272	Danza del fuego · Mago de Oz
54274	Hasta que el cuerpo aguante · Mago de Oz
54231	A dios le pido · Juanes
54409	Aunque no te pueda ver · Alex Ubago
54180	Chiquilla · Seguridad social
54398	Te necesito · Luis Miguel
54371	Nunca debi enamorarme · Camela
54257	Cuando tu vas · Chenoa
54306	Color Esperanza · Diego Torres
54411	Devuelveme el aire · David Bustamante
54326	Sambame · Upa Dance
54404	Caprichosa · Chayanne
54133	Sufre mamon · Hombres G

CINE Y TV

62023	Simpsons · tv
62073	Shin Chan · Tv
51005	El Exorcista · cine
62039	Rasca y pica · tv
51027	Mission impossible · cine
51036	Titanic · cine
62027	Fraggle rock · Tv
51021	La Pantera rosa · cine
51003	El bueno el feo y el malo · cine
62007	El equipo A · tv
51000	Star wars darth vader · cine
62005	Coche fantastico 2 · tv
62096	Las tapitas · Anuncio Once
51075	Gladiator · cine
62029	Verano azul · tv
51087	Terminator · cine
51113	May It Be · El señor de los anillos

ROCK

60570	Bring to life · Evanescence
60238	Nothing Else Matters · Metallica
60024	The final countdown · Europe
60118	In the end · Linkin park
60004	Highway to hell · Acdc
60213	The Trooper · Iron Maiden
60013	Number of the beast · Iron maiden
60278	Desenchantee · Kate Ryan
60611	Going under · Evanescence
60012	Sweet child of mine · Guns n roses
60614	Numb · Linkin park
60045	Satisfaction · Rolling Stones

HIMNOS

68014	Hala Madrid · himno
68002	Cant del Barca · himno
68030	Centenario Real Madrid · Himno
55059	Asturias Patria querida · Himno
68001	Atletico de Madrid · himno
68004	Athletic de Bilbao · himno
68015	Real Sociedad · himno

POP

59709	Crazy in love · Beyonce feat. Jay Z
59608	8 mile · Eminem
59168	No woman no cry · Bob marley
59706	Get busy · Sean Paul
59743	Where is the love · Black Eyed Peas

imágenes

Ej. color46 35440

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. Envia **color46** (espacio) codigo de la imagen al **5099**

35440 · 35484 · 35499 · 35494 · 35497 · 35492
36463 · 35424 · 35423 · 36225 · 35986 · 36040
36459 · 36458 · 36457 · 36455 · 36454 · 36449
37038 · 40044 · 40018 · 35170 · 35166 · 35157
35174 · 35181 · 35030 · 35289 · 35183 · 35180
35165 · 35973 · 35184 · 35188 · 36204 · 35939

animadas

37275 · 37274



ANIM184 · 37272
ANIMA112 · 37292
37207 · 37290
37276 · ANIM126

movilconsola

Ej: JUEGO25 1215

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible Y CONSIGUE EL JUEGO DE LA SIGUIENTE MANERA:
2. Elige un juego y envia **JUEGO25** (espacio) y el codigo del juego al **5099**

COMPATIBILIDADES JUEGOS: A= Nokia 3100. B= nokia 3300. C= Nokia 3410. D=Nokia 3510. E=Nokia 3510i. F=Nokia 3650. G= Nokia 5100. H= Nokia 6100. I= Nokia 6220. J=Nokia 6310i. K= Nokia 6610. L= Nokia 6650. M= Nokia 6800. N= Nokia 7210. Ñ= Nokia 7250. O= Nokia 7250i. P= Nokia 7650. Q= Nokia 8910i. R= Siemens c55. S= Sharp gx10. T= Siemens m50. T2= Siemens M55. U= N-Gage. V= Sonyerisson p800. W= Siemens s55. W2= Siemens SL55. X= Sonyericsson T610. Y= Motorola T720. Z= Nokia 6600; A2= LG g5300i. B2= LG g5400. C2= LG g7100. D2= Motorola V300. E2= Motorola V600. F2= Nokia 3200. G2= Sharp gx20. H2= Siemens mc60. I2= Siemens mt50

top



C·T·I2 — SIX BROKEN WINGS — 1007



A2·B2·C2·A·F2·B·C·E·F·G·H·K·M·N·Ñ·P·U·T2·H2·W·W2 — RAYMAN BOWLING — 1009



C·E·S·T·I2 — EARTH INVASION — 1003



C·J·T·I2 — BLOCK BREAKER — 1001

novedades



D2·E2·A·F2·B·E·F·G·H·K·M·N·Ñ·P·U·S·G2 — PRINCE OF PERSIA Las arenas del Tiempo — 1281



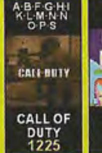
F·P·U — SIBERIAN STRIKE II — 1087



A·F2·B·E·F·G·H·K·M·N·Ñ·P·U·G2 — SPLINTER CELL EXTENDED OPS — 1089



A·B·F·G·H·I·K·L·M·N·Ñ·O·P·S — CALL OF DUTY — 1225



Y·C·E·F·N·S·G2 — SANTA SLOTS — 1224



los 10 + bajados

Compatibilidad	Juego	Código
A2-B2-C2-Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-T-T2-H2-I2-W-W2	PRINCE OF PERSIA	1005
Y-D2-E2-A-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-T-I2	SIBERIAN STRIKE	1011
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2	SPEED DEVILS	1014
Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-S	X MEN 2	1215
Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W	SPLINTER CELL	1084
D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S	RAYMAN 3	1018
Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-J-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2-X	SOLITARE	1013
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U	DESAILLY PRO SOCCER	1020
Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	ITALIAN JOB	1216
Y-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-R-T-I2	SKATE AND SLAM	1012
C-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	HONEY BOX	1045
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2-X	RAYMAN GOLF	1010
Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z	BAMM	1251
C-R-T-I2	SIX BROKEN WINGS	1007
A-B-C-E-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-	MOBILE FORCE	1205
A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q	FOOTBALL FEVER	1201
F-H-K-N-Ñ-P	EXTREME SPEED	1041
A-F2-B-E-G-H-K-M-N-Ñ-T2-W-W2	SIX RAVEN SHIELD	1085
C-E-R-T-I2	RAIL RIDER	1006
A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-Ñ-N-O-P-Q-U-Z	ADVENTURER	1250
A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	TOP GUN	1213
C-R-T-I2	SIX URBAN CRISIS	1008
F-H-K-N-Ñ-P	MUSIC PANG PANG	1056
Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-W-Z	FLY RACE	1257
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	PUZZLE BOMB	1067
F-P	ELDER	1218
C-E-F-J-P-U-Z	STRIKE ATTACK	1268
Y-A-B-E-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	VAMPIRE	1223
C-J-T-I2	SUMMER VOLLEY	1015
C-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T	FALLEN ANGEL	1022

polifónicas

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. Envia **po23** (espacio) codigo del tono al **5099**

Ej. po23 84233

NOVEDADES

84267	Buleria · David Bisbal
84266	May it be · El señor de los anillos
84265	Bully · Eminem
84264	Flamboyant · Pet Shop Boys
84263	Traffic · DJ Tiesto
84262	Regreso al futuro · cine
84261	Time of our lives · Paul Van Dick
84260	Let's get retarded · Black Eyed Peas
84259	I cant let you go · Ian Van Dahl
84258	Whenever I say your name · Sting

TOP

84090	Tengo · Queco
82652	Fiesta Pagana · Mago de Oz
83796	La madre de Jose · El canto del Loco
83662	Crazy in love · Beyoncé & Jay Z
83584	Bring me to life · Evanescence
84057	En tu cruz me clavaste · Chenoa
83599	Papi chulo · El Chombo
80726	No woman no cry · Bob Marley
83902	Son de amores · Andy y Lucas
81689	Rosas y espinas · D.Bisbal y D.Civera

CINE Y TV

80025	The Simpsons · Theme
80017	Mission Impossible · Film
83883	Fraggle Rock · Television
80043	The Terminator · Film
80098	Pulp Fiction · Film
80024	The Matrix · Film
80108	Benny Hill · Theme
80065	Friends · Theme
83658	Star Wars · John Williams

HARD ROCK

80298	Master of Puppets · Metallica
84068	Du hast · Rammstein
80111	Sweet Child of Mine · Guns&Roses
80137	Enter Sandman · Metallica
81459	Smoke on water · Deep Purple
83650	Saint Anger · Metallica
80277	Nothing else matters · Metallica
83855	Thunders truck · ACDC
83650	Saint Anger · Metallica
80137	Enter Sandman · Metallica
80321	Unforgiven · Metallica
81459	Smoke on water · Deep Purple
83874	Wildest dreams · Iron Maiden
80933	Freak on a leash · Korn
80323	Battery · Metallica
80623	November Rain · Guns n Roses
80352	Knocking on Heavens Door · G. & Roses
80423	Fuel · Metallica

DISCO TECNO

80056	Insomnia · Faithless
83863	Fallin high · Safri Duo
83786	Desenchantee · Kate Ryan
83580	Weekend · Scooter
80041	Heaven · DJ Sammy feat. Yaron
81684	Mundian to bach ke · Panjabi Mc
80642	Enjoy the silence · Depeche Mode
83814	Satisfaction · Benny Benassi
80067	Belissima · DJ Quicksilver
83661	Axel F 2003 · DJ Murphy Brown
81664	Children · Robert Miles
80197	Sandstorm · Darude
81685	Tu es foutu · In-grid

POP-ROCK

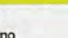
80472	Every breath you take · The Police
80293	Its my life · Bon Jovi
80239	Final Countdown · Europe
80406	Take on me · A-HA
83585	Libertine · Kate Ryan
83797	Mas que nada · Tanga girls
80062	In The End · Linkin Park
80217	I can't get no satisfaction · Rolling Stones
80012	Sk8er Boi · Avril Lavigne
80029	Jenny from the Block · Jenifer Lopez
80078	Billy Jean · Michael Jackson
81666	Creep · Radiohead
80478	Crazy · Aerosmith
83297	Sobe Son · Miami Sound Machine
83657	Start me up · Rolling stones
83821	Sacrament · Him
83908	Right thurr · Chingy
83888	Walking by myself · Gary Moore
83856	Cant hold us down · Christina Aguilera
80139	Another one bites the dust · Queen
80831	Jammin · Bob Marley
80040	7 Days · Craig David

RAP

80001	In Da Club · 50 Cent
80002	Lose Yourself · EMINEM
80269	Freestyler · Bomfunk MCs
80045	Without Me · EMINEM
83875	Where is the hood at? · DMX
80007	Dilemma · Nelly
80030	Changes · 2Pac
83649	Business · Eminem
80035	Ganstas Paradise · Coolio

ESPAÑOLAS

81689	Rosas y espinas · David Bisbal
81690	Bye Bye · David Civera
82004	A Dios le pido · Juanes
82835	Miénteme · D. Bisbal y E. Gadel
82430	Devuélveme la Vida · Antonio Orozco
83598	Mariposa traicionera · Mana



SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

SGAE/MV &M513/09/9 019

PS2

GREGORY HORROR SHOW

Si siempre quisiste hacerle la manicura a Eduardo Manostijeras, la pedicura a Bitelchus o sentar a los Addams por Nochevieja, no busques más.

Éste es tu juego perfecto. Ahora que el terror nipón, lentito pero seguro, es el que parte el bacalao, Capcom se echa unas risas a costa de su línea «Resident Evil» y nos plantea pasar una temporada en su hotel más locuelo, regentado en la sombra por una rata con cabeza buque llamada Gregory. Mucho y muy bueno es el despliegue de originalidad y mala idea de este juego (por cierto, niños, no es para vosotros). El diseño fantasmagórico del gurú Naomi Iwatani planea sobre todas las habitaciones de este túnel de los sustos. Primer escollo: nada de cel-shading, aunque el fondo sea eminentemente comiquero. Cuestión de cogerle el gusto, como a la tónica. Pero también el argumento es sui géneris, ya que la acción (en tercera persona, cambiable a primera al llegar el shooter) se desempeña en nuestros sueños, donde la Dama de la Guadaña nos chiva que tendremos que robar doce almas para escapar de allí. ¿Segundo escollo? Viendo la maestría iluminadora del juego, hasta se agradece no ocultarse en las sombras. Y nada de buscar, revolver y tirotear. ¿Tercero? «GHS» es un juego de puzzles y, sobre todo, espionaje. Así que ojo a las debilidades, costumbres y monólogos de los personajes a seguir. Y menudos personajes. Un niño-ruleta, un gato zombie, una niña de dos caras, papá momia, una enfermera chupa-sangre... ¿Te quedaste con mono de Halloween? Pues a pasar miedo guasón y surrealista.

La originalidad de los fantasmagóricos escenarios adornan este divertido juego lleno de sustos.

UP&DOWN

▲ Con una cabezadita o con hierbas de curación se pasan los sustos.

▼ Por los pasillos de este hotel locuelo hay mucho freaky suelto.



RISK GLOBAL DOMINATION

A dejar el campo de batalla cual sembrado tomatero se ha dicho.

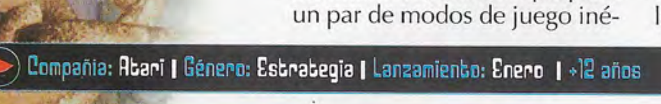
Ya está aquí el juego de estrategia militar con más galones del territorio PC, ahora también para la PS2 con idénticas armas y jugosas novedades. Para los familiarizados con este clásico de los tableros, el sistema de juego no ofrecerá ninguna dificultad: mismos turnos, estrategia y avance sobre el terreno movedizo (encima, los escenarios más chungos han sido limados), sólo que ahora, niqueladitos con un mapa tridimensional brillante y una cámara que sigue de cerca el fragor de la batalla. Así, podremos elegir hasta diez contrincantes, cada uno con su personalidad, gestos y voz (no es lo mismo George Washington que Catalina la Grande, por ejemplo) y hasta seis jugadores, gracias a su más que apañado sistema online. Todo, cómo no, perfectamente equipado con sus uniformes de gala, su caballería recién peinada y sus cañones nada recortados. Pero no todo se queda en las trincheras, sino que «Risk Global Domination», haciendo honor a su nombre, también propone un par de modos de juego inéditos: Capital Risk, para poder edificar ciudades con sólidos cimientos crematísticos; y Secret Mission Risk, que permite avanzar y acceder a nuevos desafíos gracias a los extras y misiones ocultas que tendremos en retaguardia. Y es que el sistema de premios y medallas es otra de las generosas aportaciones del juego, además de las variadas opciones para extender el juego (destacamos Commander Mode, Attack Advantage o Territory Troop Maximus). En fin, un ejército magníficamente amueblado para los fans de la saga, que son legión.

Del tablero de mesa al PC y de éste a la Play, para dirigir la batalla.



▲ Nuevos modos de juego, escenario fetén y gran gusto por los detalles y "puñetitas".

▼ El terreno se puede hacer algo árido. Quizá en el tablero tenía más encanto.





Pan European Game Information

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:












www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo





Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.






Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

SONIC HEROES

Gana en equipo

La centella azul de Sega irrumpe por primera vez en las tres grandes consolas simultáneamente, y se ha traido a todos sus colegas de aventuras anteriores para animar el cotarro. ¡Pues a correr se ha dicho!

Hace tiempo que Sonic ya pegó el salto a las 3D con «Sonic Adventure» y «Sonic Adventure 2». Aquellos juegos trasladaron estupendamente mecánica bidimensional de los títulos clásicos del puercoespín corredor a la nueva generación, pero también incorporaron elementos de aventura y exploración que de algún modo diluían la experiencia. «Sonic Heroes» no comete ese error y se centra en lo que de verdad hace a Sonic diferente del resto: la velocidad. La novedad es que ahora llevas a tres personajes simultaneamente para hacerlos trabajar en equipo, y tienes cuatro equipos diferentes para escoger, con diferentes alineaciones.

¡A la arena!

¿Cómo funciona esto? Pues en realidad es súper sencillo: mientras corres, saltas y combates con los enemigos, tienes otros dos personajes que te acompañan, y al pulsar el botón correspondiente, escoges a uno u otro para ser el líder del grupo. Cada personaje tiene ataques específicos y una formación de movimiento, lo cual te sirve para superar los diversos obstáculos, recoger anillos y derrotar

Ficha técnica

Compañía
Sega

Género
Plataformas

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.sonicteam.com/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GC, Xbox, PS2

¿Qué equipo elijo?

El Team Sonic (Sonic, Knuckles y Tails) es el equipo más clásico, adecuado para el jugador estándar que ya conoce a Sonic de pasadas aventuras. Team Dark es su contrapartida oscura, y sus niveles están pensados para jugadores que busquen un desafío mayor. El Team Rose representa el nivel de dificultad más bajo. Por último tienes al estrafalario Team Chaotix que se centra en la exploración y búsquedas de tesoros.



Cada equipo tiene sus propias secuencias animadas y acomete los niveles de forma diferente,según sus habilidades.

Ataques especiales

Los tres personajes del equipo tienen tres niveles de ataque, que se rellenan cuando recoges los orbes coloreados que vas encontrando en tu recorrido. Cuanto más alto sea su nivel, mejores serán sus ataques. Dispones también de un súper ataque en equipo, que solo puedes realizar cuando se llena un medidor especial, ¡y que limpia toda la pantalla de enemigos!



Valora-

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□





El ataque a súper velocidad de Sonic es útil para embestir a varios enemigos uno detrás de otro.



Gracias a los rebotadores y cañones de lanzamiento, a menudo te ves volando por los aires.



A medida que avanzas en el juego, notarás cómo mejoran los niveles.



Espio forma parte del Team Chaotix y sus cualidades son volverse invisible y arrojar estrellas ninja.

a los enemigos con la máxima eficiencia. Por ejemplo, Tails puede volar para llegar a zonas inaccesibles, y Knuckles puede usar su fuerza para romper obstáculos que se interpongan en tu camino. Sonic, por su parte, es el líder ideal para situaciones que requieran de velocidad máxima y embestidas cegadoras. Al principio, todo esto de cambiar de un personaje a otro es un tanto confuso, pero con un poco de práctica acaba por convertirse en algo muy intuitivo que se hace casi sin pensar. En lo que se refiere a los equipos, escoger a uno u otro hace que los niveles se adapten para ofrecer un desafío diferente, y hasta que no te hayas terminado el juego con los cuatro, no podrás ver el final "definitivo" (con su correspondiente jefe final especial). Después de eso, luego puedes dedicarte a los minijuegos para dos jugadores que hayas ido desbloqueando, o intentar mejorar tus registros en cada fase. ¡A ver si eres capaz de conseguir la máxima nota en todos los niveles!

El transcurso del juego se mantiene fiel al espíritu súper veloz característico de Sonic, y gracias a la mejorada cámara automática y al consistente índice de cuadros por segundo, la acción es deslumbrante. A veces las cosas van tan rápidas que parece un glorificado viaje en montaña rusa interactivo, y quien sufra de vértigo inducido por el movimiento haría bien en tomarse una biodramina antes de empezar. Los primeros niveles son un tanto convencionales, pero luego llegan mansiones encantadas de gravedad invertida, máquinas de pinball donde rebotas alocadamente y armadas de naves volantes, ¡es espectacular! Tanto si eres fan de Sonic como si no, con «Sonic Heroes» lo vas a flipar.

7 FLASHES

GameCube reúne a las tropas este mes y lanza un ataque por todo lo alto con *«Goblin Commander»*, el mejor juego de estrategia en tiempo real para consola del momento. Pero pese a su innegable calidad, el puesto de honor se lo reservamos a *«Metal Gear Solid The Twin Snake»*, un remake del legendario juego de PS1 que se presenta (a la vuelta de la esquina) con un lavado de cara gráfico de lo más espectacular. ¡Así que ya lo ves, aunque no seas un fan de Sony, no tienes por qué quedarte sin tu ración de Solid Snake! Otro clásico aún más antiguo que se actualiza a los tiempos modernos lo tenemos en *«Pitfall Harry The Lost Expedition»*, que ahora puede codearse de igual a igual con los juegos plataformeros de nueva generación como *«Sphinx y la maldita momia»*. Para terminar, los aficionados a los tiros y la acción pueden disfrutar de un trío de lo más sugerente, en orden ascendente de recomendación: *«Dos policías rebeldes»*, *«Conflict Desert Storm 2»* y *«James Bond 007 Todo o nada»*. ¡Y es que donde estén las aventuras de James Bond, que se quite todo!



Snake pisa por primera vez territorio cúbico con un remake de su primera aventura.



Las aventuras plataformeras de «Pitfall Harry The Lost Expedition» te lo va hacer pasar en grande.

ROGUE OPS

Rubia y peligrosa

La agente Nikki Connors ha perdido a toda su familia tras un atentado de la organización Omega 19... y no piensa dejarlo así. Quiere poner a cada uno en su sitio.

Solid Snake ya tiene un nombre en GameCube, Sam Fisher se lo empezó a trabajar el año pasado y está a punto de que la segunda parte de «Splinter Cell» le convierta en un clásico de la consola de Nintendo. Pero los géneros de la acción y el sigilo dejan espacios para nuevas incorporaciones. «Rogue Ops» es el título del juego en el que nuestro personaje sigiloso, nuestro agente especial de infiltración es una chica... ¡y vaya chica! Su nombre es Nikki Connors y su aspecto el de una modelo checa, alta, rubia y bien dotada física y mentalmente para el combate cuerpo a cuerpo. Su historia nos lleva hasta el momento en el que la organización terrorista Omega 19 asesina a su marido y su hija. Es entonces cuando la sed de venganza le hace unirse durante dos años a la red antiterrorista Phoenix. Su pasado como Boina Verde y su especial habilidad para aprender técnicas de infiltración la convierten en la agente perfecta tras dos años de adiestramiento que tendrán su colofón en el nivel de Entrenamiento con el que comienza el juego y podremos hacernos con los controles. Una de las características del juego que le hacen ser más abierto es que podremos optar en muchas ocasiones por resolver los obstáculos con acciones de sigilo o, simplemente, con el empleo de la fuerza y la violencia. Armada hasta los dientes, Nikki también podrá pasar inadvertida si logra solucionar



Valoración

- Gráficos: ■■■■□□
- Jugabilidad: ■■■■□□
- Sonido/FX: ■■■■□□
- Originalidad: ■■■■□□

Gadgets para dar y tomar

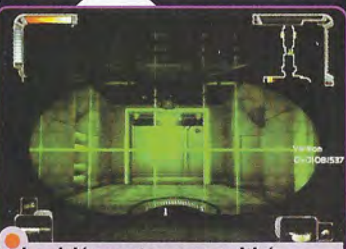
Nikki Connors cuenta con una comunicación permanente con sus superiores a través de unas gafas con cámara y micro, para saber qué hacer en cada momento. Otro accesorio muy útil es el medidor de sigilo que nos muestra nuestro nivel de ocultación al más puro estilo «Splinter Cell». Entre los gadgets más llamativos está la cámara voladora, un gadget independiente en «Rogue Ops»; y no es el único, ya que podríamos hablar de un escáner de impulsos eléctricos, una herramienta para camuflaje óptico y un largo etcétera.



Si te falla el sigilo te las tendrás que ver con tus enemigos a tiro limpio.



Misiones rebosantes de acción y en los lugares más diversos.



La visión nocturna permitirá moverte a oscuras con garantías.

La comunicación con tus superiores es continua. ¡Siempre atentos!

cada puzzle (muy de la vieja escuela) con el uso del cerebro. Así, de la misma forma que podremos usar cualquiera de los diez tipos de armas que lleva encima la agente (pistolas, granadas, minas,...), también habrá una opción para ejecutar combos mediante un sistema de series de flechas combinadas cuyo resultado final es un ataque sobre nuestro objetivo.

Sin grandes lucimientos técnicos

«Rogue Ops» no es el tipo de juego en el que nos quedamos asombrados por las iluminaciones dinámicas o la proyección de las sombras. Sin embargo su apartado de gráficos y sonido cumplen perfectamente y en ocasiones colaboran de una manera muy aceptable al buen desarrollo del argumento. Tanto los efectos de las explosiones, como los de fuego, la sangre o el uso de las sombras para ocultarnos son decentes, pero poco más...

Sin embargo, «Rogue Ops» cuenta con la jugabilidad como principal valor y ésta reside en detalles concretos que convierten al título en una aventura interesante y divertida. Esos pequeños toques de calidad se encuentran en una enorme cantidad de gadgets para nuestra agente, muchas armas disponibles, una buena dosis de exploración que ofrece buena recompensa a cambio con ítems y un argumento a lo largo de nueve niveles que coloca a Nikki Connors en lo más alto de las heroínas duras de pelar del mundillo de los videojuegos.



Ficha Técnica

Compañía
Kemco

Género
Acción/Sigilo

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.rogueops.com

Dirigido a ...
+16 años

Plataformas
GC, PS2, Xbox



Sácale provecho a todos tus recursos de infiltración para no ser detectado.



Guía del juego

Cuando comencemos nuestra aventura con la agente Nikki Connors, tendremos que superar un nivel de entrenamiento en el que se nos hará ejecutar cada una de las acciones posibles con nuestro personaje. Esto implica que aprendamos a utilizar el sistema de acción principal del juego. Consiste en una cruceta o puntero,



Además de lo más moderno en equipo de espionaje, nuestra heroína cuenta con un potente arsenal.

dependiendo de la zona a la que apuntemos, que nos indica con su color (rojo o verde) si la acción que queremos ejecutar está disponible. Los dos tipos de acción principales son disparar un arma o actuar sobre algo. Cuando actuamos sobre algo, normalmente podremos coger un objeto, explorarlo o accionarlo como ocurre con tarjetas que accionan puertas, etcétera. El sistema es sencillo de pillar, pero complicado de aplicar en algunas ocasiones en las que la acción va mucho más rápido que nuestra posibilidad de apuntar a un sitio y luego ejecutar la acción. Uno de los principales consejos que podemos dar para jugar a «Rogue Ops» es buscar siempre la opción alternativa a lo que hagamos, porque siempre existe. Y en segundo lugar, preparar una vía de escape. Nada va a ser tan sencillo como pueda parecer.



Argumento bien construido

Una de las claves de «Rogue Ops» es la construcción del argumento. En primer lugar con una "clásica" historia de venganza, luego con una agente especial que recorre literalmente el mundo en busca de su enemigo (España, Siberia,...), unas escenas cinemáticas muy bien acabadas y que nos dan una idea muy clara de las intenciones de Nikki. Por último, una traducción completa de todos los textos al castellano para poder seguir el hilo de la historia.

GOTCHA FORCE

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.capcom-europe.com/minisites/gotchaforce/

Dirigido a ...
7 + años

Plataformas
GC

Juego sencillo, su endiablada acción te enganchará rápidamente.

La guerra entre robots está echada y a ti te toca desequilibrar la balanza.

Malos tiempos para los androides de protocolo. Porque, en este juego a toda "mecha", diplomacia la justa. Siguiendo la vieja estela pokémon, Capcom envasa al vacío un salpicón de asociación y gresca con mucho aderezo robótico, acciones de combate generosas y escenarios vistosos. Con alma de aventura gráfico-estratégica y pelaje de shooter tridimensional, este «Gotcha Force» es más fiero de lo que lo pinta su naif y "cliquera" presencia. Probad a cambiar con la imaginación robots por monstruitos y veréis. La mecánica de juego sonará bastante a los fans nintendianos, a pesar de que, entre los tres modos disponibles, encontramos uno "historia" más o menos original, que no enrevesado (los otros son el "challenge" pasito a pasito y golpe a golpe, y el "versus"). Ahí nos enteramos del cogollo de guerra entre facciones de robots, referidos como Borgs. Tú, heroico caballerete Kou, deberás aliarte a G-Red, robot Gotcha (de los buenos) para destruir las huestes de la Death Force (los malos), capitaneadas por el Emperador Galáctico. Un enorme campo de batalla, Safari Town, será el escenario predilecto para entablar los combates, diseñados hasta para cuatro jugadores en modo de a dos, con rotaciones estilo lucha libre americana. En un principio partimos con cien bichejos (de diseños similares a «Megaman»), pero la cifra se incrementa de lo lindo al ir capturando Borgs. La acción es simplemente endiablada, entrando en el ajo al primer cruce de circuitos. Además, según vayamos liquidando enemigos, adquiriremos puntos para ir mejorando y añadiendo tunning a nuestras tropas. En definitiva, un juego sencillo pero tremendamente efectivo, muy adecuado a la filosofía cúbica y con unos gráficos muy monos, aunque a veces entorpezcan un pelín la gresca. Porque esto es la guerra, amigos. Más madera. O chatarra.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□



Hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse en el campo de batalla.

Apretando las tuercas

Más animadas que de costumbre son las secuencias peleonas de «Gotcha Force». Básicamente sólo necesitamos el botón B y X para la acción, y el A para el salto. Sin embargo, algunos Borgs tienen ataques más evolucionados, pudiendo hacer variaciones con proyectiles, láser o combos de patadas. En cuanto a estrategia, basta con acercarte al enemigo y apretar botones como un descosido. De postre, un primo lejano de Número Cinco proclamándonos vencedor con voz de lata de conserva.



Al liquidar enemigos sumas puntos que mejorarán a tus tropas.

TEXTOS: JOTACÉ

DREDD VS. DEATH

GAME CUBE



En las calles de Mega City, la ley implacable del juez Dreed se impone sin concesiones.

Para justicia poética, la que imparte este magistrado del futuro, con combustible baturro proporcionado por Carlos Ezquerra, uno de sus creadores.

Ahora, tras un fantástico currículo comiquero emborronado por un chapucero paseo cinematográfico de la mano y casco de Sly Stallone, el binomio Sierra-Rebellion intenta limpiar el chasis del "androido" con este shooter en primera persona implantado en la cúbica de Nintendo, donde tampoco abundan como sería deseable. La mecánica del juego, igual que su título (que recuerda levemente al «Dylan and Death», discretísimo directo junto a los chicos de Jerry García, y perdón por el inciso musical), es sencilla y directa al mentón: recorrer Mega City a través de once capítulos y repartiendo la triple vírica de Dredd: ser juez, jurado y verdugo. Viva Rousseau. Lo primero que salta a la vista es la sui generis recreación de Mega City, con su aire bladerunnero, sus detalles holográficos, su toque gore apocalíptico y su bump mapping aseadito. Cierto que para el nivel al uso ludópata, plagado de FX y lluvia ácida, la cosa es pan comido, pero los fans del noveno arte les traerá buenos recuerdos. Aunque tengamos varios modos disponibles, lo mejor es enchufarse con tres amigos en el "batalla", con un deathmatch de aúpa y con muchísimas posibilidades y más armería fina. Tampoco es manco el "historia", con ecos de «Serious Sam» y «Soldier of Fortune» y la posibilidad de acorralar a alguno de los cincuenta enemigos (zombis, demonios y facinerosos por el estilo) en el "arcade". En fin, una diversión sin complicaciones y, ejem, con un hervor de menos.



UP&DOWN

Buen modo multijugador cooperativo, sobresaltos gore y contundente y frenético ritmo.

Gráficos no muy bien ensamblados para el territorio ludópata. Estorban algunas publicidades subliminales.

Compañía: Vivendi | Género: Acción | Disponible: Xbox, PS2 | Lanzamiento: Enero | +18 años

SPONGEBOB SQUAREPANTS
BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

¡Ese Robertito el Esponjas de moda! Tan chulo y pinturero como siempre, con sus tirantes y su corbatín almidonados, ya estaba pidiendo a gritos una promoción en condiciones en la morada de Nintendo.

Y hete aquí en un divertidísimo juego que deja en mantillas a su antecesor «The Flying Dutchman». Empezando por la historia: Bob y su colega Patrick tendrán que placar al ejército de robots que el malvado Plankton ha soltado en Bikini Bottom, ciudad recién salida de las entrañables pelis surf-nudie de los cincuenta, con un toque Manostijeras a menudo tronchante. Como viene siendo habitual, el juego plantea un cóctel sin alcohol de géneros como plataformas, arcade y puzzle, siempre con el objetivo de peinar los anchos mundos disponibles y repletos de trampas y matasuegras. En la ¿piel? de Bob, Patrick o Sandy Cheeks, recorreremos los diez niveles a nuestra disposición, cada uno con su intríngulis, pero con el denominador común de colorido a troche y moche y algunas áreas peligrosas (las pantanosas y los ríos de Goo), aunque el nivel de dificultad del título es más bien bajito (más o menos, como la estatura de los usuarios). Lo mejor es el toque humorístico de la aventura, que remite a la serie homónima de Nickelodeon y que sazona el juego con diálogos marcianos, sapos y culebras por doquier (y porque los exabruptos no están castellanizados, como los que suelta el Juez Dredd, ejem...) y mil y un objetos para recoger (esas Golden Spatulas), algunos con poderes secretos descacharrantes. Lo dicho, jugabilidad rabiosa, brillantez gráfica y mucho salero para disfrutar con ese dandy esponjoso que sigue lavando más limpio que nadie.

Nuestro héroe Bob, todo un pincel, preparado para comenzar sus aventuras.





Como en la serie de Nickelodeon, nunca falta el buen humor.

UP&DOWN

Divertidos escenarios y diálogos con mucha chispa.

Facilito y con minijuegos algo repetitivos. "You know, it's fot the kids"...

Compañía: THQ | Género: Aventura | Disponible: GBA | Lanzamiento: Diciembre | + 3 años

UNREAL THE AWAKENING

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Shooter

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.unreal2.com

Dirigido a ...
+12 años

Plataformas
Xbox

Atari golpea de nuevo en el mercado de los shooters con su licencia «Unreal ii: The Awakening» para Xbox que incluye un fantástico modo online con Xbox Live.

No es nueva la estrategia de lanzar un juego para una plataforma y luego portarlo al resto en vista del éxito. Atari lo ha hecho con este «Unreal II: The Awakening» que lanzase primero para PC y que sale ahora en Xbox tras cinco meses en los que los australianos de Tantalus han hecho el port del juego desarrollado por Epic.

El resultado es muy bueno ya que en origen la materia prima para PC era excepcional, pero fallaba en un punto que «Unreal II » para Xbox ha solucionado, el inexistente apartado multijugador que ha sido desarrollado para la consola de Microsoft con soporte para Xbox Live incluido.

En la campaña para uno o dos jugadores nos metemos en la piel del mariscal John Dalton, que patrulla el espacio en busca de siete armas alienígenas que ha de destruir. En la operación le acompañan la bellísima Aida, el marine Isaac y el piloto alienígena de la nave Ne'Ban. Forman un grupo compacto para desarrollar las 12 misiones en las que se divide la corta campaña y en las que tendremos que usar muy diferentes tipos de armas clásicas ya de la serie «Unreal» y algunas de las sorprendentes, incluso irrisorias, armas alienígenas.

Si tiene un punto este nuevo título en el que no podamos tener dudas es en el diseño de los escenarios. Además de ser tremendamente amplios sin que el juego se resienta en ningún momento (a pesar de que siempre queden impolutos tras cualquier actividad de destrucción), la profundidad es altísima y el diseño excelente. No podemos decir lo mismo de las misiones que pueden llegar a defraudarnos por su linealidad en algunos tramos, excepto las misiones defensivas, toda una sorpresa en el género shooter.

Shooter dinámico

Como era de esperar, este título para Xbox viene a mejorar todo lo que vimos que fallaba en «Unreal Championship», pero mantiene algo que es propio de la saga y es el modo de combate. Siempre que nos enfrentemos será de un modo frontal y rapidísimo con lo que tendremos que estar, como siempre, alerta de lo que ocurre por

Multijugador sólo en consola

Este título permite el juego multijugador tanto offline como online a través de Xbox Live. En ambos casos podremos contar con bots (personajes con inteligencia artificial) para poder practicar nuestra puntería antes de enfrentarnos a jugadores reales en partidas de hasta 16 jugadores online. Además, el juego offline cuenta con la posibilidad de jugar la campaña en un modo cooperativo para dos jugadores a pantalla partida. Una nueva forma de recorrer una historia que algunos de nosotros ya conocemos del PC y que así será algo distinta.



Achicharrar y avanzar, esas son las consignas habituales en este shooter ya clásico.

2

todos lados para que no nos pillen desprevenidos en uno de los ataques en avalancha.
Por otro lado, la IA del juego es bastante normalita y ejecuta en algunos casos clásicos movimientos de ocultación, pero en otros ni siquiera se mueven y van a morir contra nosotros.
Lo que sí está muy trabajado es el aspecto gráfico y no sólo en los escenarios, sino, sobre todo, en los efectos gráficos tales como la iluminación dinámica, los efectos de partículas, el humo o mención especial para los efectos de fuego. Realmente sientan un precedente al que se apuntarán muchos juegos a partir de ahora. En definitiva, un título de los que hacen afición.

En la piel de John Dalton peinaremos el espacio para encontrar 7 armas alienígenas.

La iluminación dinámica es espectacular.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Xtended Multiplayer o XMP

En las modalidades multijugador existe una que nos recuerda a «Return to Castle of Wolfenstein», ya que podremos elegir a nuestro personaje en función de sus características y nos tendremos que dedicar a cumplir varios objetivos marcados en un mapa y que suponen control y captura de objetos. En este modo sólo existirán dos equipos, unos objetivos para cada uno de ellos y hasta 16 jugadores que tendrán que valerse de servidores dedicados muy probablemente.

7 FLASHES

A la verde de Microsoft llega ***«Wrath Unleashed»***, fogoso título made in Lucas Arts en la que podremos caldear el ambiente con veinticinco criaturas feroces. Magia y fuerza bruta con dragones sin mazmorras. De coloridos puzzles va ***«Mojo!»***, juego simple pero endiabladamente efectivo. Seguimos con la casa de los mil sustos de ***«La mansión encantada»***, producto familiar Disney con gráficos siniestros y FX fantasmales. Y de sustos, a los disgustos de que te pille la batidora de balas de ***«Armed Dangerous»***, otra fabulosa extravagancia de tío Lucas que, con un humor a lo Monty Phyton ná menos, propone un cóctel de guerreros de ayer y de hoy, con robots, templarios, monjes, golems y demás angelitos. Para fanáticos de gatillo flojo, he ahí el ***«Silent Scope Complete»***, recopilación de la trilogía de Konami con sonido tridimensional epatante, escenas inéditas y mejor y más luminoso punto de mira. La traca sigue con ***«BlowOut»***, clásico matarremata con scroll, aliens cazurros y más armas que en el sótano de Heston. Nada, que con tanta adrenalina, lo más aconsejable es descargarla en ***«Dancing Stage Unleashed»***. Échate un bailecito.



Lucha sin cuartel y estrategia se combinan a partes iguales en «Wrath Unleashed»



En «Silent Scope Complete» o pones la bala donde el ojo o vete preparando a que te dejen como un colador.

Legacy of Kain Defiance

El baile de los vampiros se arranca por alegrías con el soñado vals entre Kain y Raziel. Bueno, vals o lambada, porque estamos ante el clímax de una de las sagas terroríficas más cult de todos los tiempos: «Blood Omen», aquel subyugante rol 2D con mucha acción, con el chupasangre Kain de estrella. Tres años después apareció la secuela, «Soul Reaver», donde Raziel cogía magníficamente el testigo de su papá. Hasta que ahora los chicos de Crystal Dinamics han tenido a bien reunir a la familia y a las dos sagas ludópatas en este ululante y crepitante título que regresa a los orígenes "guerreros" sin desdeñar el plano espectral. No en vano, su argumento comienza donde acabó «Soul Reaver 2», con padre e hijo peinando la tierra fantasmagórica a lo largo de quince niveles más anchos que largos. Lástima que no se pueda cambiar de uno a otro, ya que cada cual tiene su rol y niveles adjudicados. Al menos, podemos elegir empezar con Kain en la fortaleza Safaran, dando leña al goblin, o con Raziel rastreando su querido mundo espectral. Esto es una buddy movie a lo «Dos policías rebeldes» pero con Smith y Lawrence juntos mas no revueltos. Pero uno acaba por acostumbrarse, sobre todo por la leña de calidad que se reparte, con combate por combos fetén ante unos malos (viejos conocidos algunos como Moebius o Safaran) repletos de IA. Y como los objetivos y desafíos quedarán más claros que nunca, podremos ir al grano y disfrutar de las pericias gráficas, el sonido acongojante y mil pasmos de una saga a la que aún le quedan más sustitos. Sangres de horchata, alejarse.

Segando y mordiendo

De lo más destacado es la variedad de armas y enemigos. Así, nos encontramos con 5 jefes finales y 8 subjefes durillos de roer. Por suerte, tendremos nuestra querida Segadora de Almas con turbo, amén del supersalto de Kain o el paso real-espectral de Raziel convenientemente pulidos. Aunque el movimiento estrella es la telequinesia, para golpear y romper muros a distancia. Y gran noticia, Kain ya ataca yugulares.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□


La variedad de armas y enemigos es de lo más sorprendente.


Con Kain y su inconfundible espada puedes hacer combos increíbles.

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.eidos.uk.com

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
Xbox, PS2

www.movilgalaXy.com

ESPECIALISTAS EN JUEGOS, TONOS LOGOS, FOTOS, POLIFÓNICOS... PARA TU MÓVIL...

novedades en juegos java para moviles

Play-games

Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004 — Mobile International Edition — código 1300

TIGER WOODS PGA TOUR 2004 — código 1301

QUARANTINE — código 1302

ENIGMA — código 1303

código 1304

MAGNETRON — código 1305

Bloc Bloc — código 1306

envía **JJ58** un espacio y código del juego al **7494** o llama al 806 52 61 60 Ej: JJ58 1301 para TIGER WOODS

fondos en color para tu móvil

PARA DESCARGARTE FOTOS DEL TOP ENVIA **MG11** +ESPACIO Y CÓDIGO DE LA FOTO AL **7494** o llama al 806 52 61 60

36170 · 35937 · 36525 · 36487 · 36232 · 35492 · 36283 · 36213 · 36213 · 36648

36246 · 36335 · 35476 · 36526 · 35563 · 45037 (1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo) · 35485 · 35482 · 45009 (1 llamada perdida de tu amante — Llamar)

35546 · 36155 · 35427 · 36613 · 35542 · 37030 · 36337 · 35365 · 35935 · 36636

36164 · 36103 · 36903 · 35497 · 35559 · 36448 · 35980 · 45007 (2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar) · 36303







TEXTOS: JOTACÉ

XBOX

BALDUR'S GATE
DARK ALLIANCE 2

La oscura alianza sigue bullendo del caldero. ¿Alguien dudaba de que «Baldur's Gate»,uno de los mejores RPG de 2002, no iba a tener secuela como Dios manda? Ni las sombras que se ciernen sobre Black Isle ni las influencias "diabólicas" del juego han impedido que los fans de "Dragones y mazmorras" disfruten de esta segunda parte que, en realidad, es como la primera pero con más "de todo". Esto es, similar armadura beat con mechas roleras, nuevas normas de la tercera edición puestas al día (con cinco personajes jugables) y más de ochenta niveles, divididos en cuatro actos, para dar buena cuenta de los tremendos monstruos invitados: bárbaros, elfo lunar monje, elfo oscuro nigromante, enano caza-tesoros, humanos clérigos y demás fauna. Así que este nuevo paseo por los Reinos Olvidados no se deja ni un rinconcito por explotar. A pesar de que la opción multijugador sigue inédita (aunque la cooperación a pantalla partida tiene su aquél), la jugabilidad da un buen acelerón con la opción conversacional, con sus diálogos personalizados y motivados, oro en paño para moverse por los anchos mundos disponibles. Y es que todo en este juego está cuidado con mimo y primor, con un excelente apartado sonoro (lástima que no esté traducido), un entramado gráfico y de FX bien definido y sin ralentizaciones ni derrapes, y unos enemigos finales que da miedo verles, sobre todo dragones de cien cabezas, arañas como las de «El Retorno del Rey» y monstruos diversos.¡Enorme secuela!

Magia, lucha titánica, grandes escenarios...más de lo mismo.¡Qué bien!

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Ataques muy mágicos

El continuismo general de «BGDA» tiene también fiel reflejo en las luchas y ataques, pulsando el habitual botón A hasta que fulminemos al adversario, aunque, gracias a un personaje de clase "monje", se puede atacar a puño limpio. Una novedad espectacular es la posibilidad de llevar dos armas simultáneamente. Pero quizá lo mejor son los hechizos, muy mejorados y abrillantados. Y es que, donde esté una buena invocación esquelética, que se quite lo de pegar como estibadores. Que somos caballeros mágicos, caramba.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
RPG/Aventuras

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
http://bgd2.blackisle.com

Dirigido a ...
+12 años

Plataformas
Xbox, PS2

XBOX

ARX FATALIS

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Rol

Lanzamiento
Enero

Cibercontacto
www.virginplay.es

Dirigido a ...
+ 16 años

Plataformas
Xbox







La apasionante historia está perfectamente ambientada gracias a gráficos y sonido increíbles.

La ciudad de Arx sufre una tremenda decadencia hacia el año 226 y Lunshire, hijo del rey Poxellis, decide trasladar toda la urbe al interior de unas minas. Tras una etapa en la que la colaboración entre todas las criaturas (trolls, enanos, hombres, duendes,...) es total, la ciudad de subterránea de Arx vuelve al estado de caos y de enfrentamiento entre sus habitantes. Ahí es donde aparecemos nosotros, encerrados en una celda y sin ninguna referencia sobre cómo hemos podido llegar a allí. Rol en primera persona, «Arx Fatalis» nos transmite la sensación de estar encerrados en esa ciudad subterránea de la que es difícil escapar. La ambientación tiene mucho que ver en esto gracias a aspectos como el gráfico (luces, texturas, o diseño de niveles estupendos), como el sonido, con una selección de música épica extraordinaria para momentos puntuales y el resto basado en efectos sonoros de enorme calidad, además de un genial doblaje al castellano.La jugabilidad de «Arx Fatalis» se sustenta en tres puntos: ambientación, argumento muy sólido y una mecánica de juego bien definida. Además de los elementos propios de exploración de todo juego de rol, el apartado de los ataques es bien resuelto con combates en tiempo real en primera persona en los que usaremos el stick y el botón A, combinándolo con nuestras armas que irán gastándose. Por otro lado contaremos con la magia que introduce un nuevo sistema muy bien definido y el personaje irá recolectando runas con inscripciones a lo largo del juego. Dichas runas se combinan entre sí para generar combos especiales y cuanta mayor sea nuestra característica "Mental", más combinaciones podremos recordar. Simple y muy efectivo. Tan bien acabado como desconocido, este «Arx Fatalis» puede pasar a la historia como un RPG más, pero tiene un enorme valor en su interior.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■■□□

Ese soy yo

Como en todo RPG que se precie tendremos que empezar creando a nuestro personaje, algo que podremos dejar al azar con una sola presión en el botón Y que nos generará un personaje o eligiendo concienzudamente qué tipo de personaje queremos crear en función de cómo repartamos los puntos en las diferentes características (Fuerza, Mental, Destreza y Constitución), así como en las otras ocho habilidades. Además podremos elegir entre cuatro aspectos distintos.





LINKS 2004 XBOX

La franquicia ganadora en PC se adapta al green de Xbox para seguir ofeciendo golpes maestros. Si algo es recomendable en un juego de deporte es que los no iniciados puedan pillarle el tranquillo lo antes posible. En «Links 2004» te ves en un pis-pas compitiendo y disfrutando de un partido de golf bajo la piel de laureados jugadores profesionales; ésto más regocijante si cabe, cuando creas tu propio perfil y rivalizas con los mejores golfistas virtuales del mundo a través de Xbox Live. El mayor valor de este título está en su exquisita jugabilidad, con la posibilidad de elegir y controlar todas las opciones habidas y por haber (dirección del golpe, indicadores de ubicación del hoyo, administrador de tipos de golpe...), para que tu swing (como diría Will Smith) tenga alma y el putt te lleve a lograr birdies que lo firmaría el mismísimo Sergio García. Como estupendo aliciente, puedes obtener puntos de habilidad para incrementar la potencia o el control de tus acciones. Una maravilla para la vista es seguir la trayectoria fotografiada o a cámara lenta de un golpe prodigioso, lo que te incrementará el gusanillo por el juego y el deseo de exprimirlo al máximo. El aspecto gráfico es otro de los grandes argumentos, sencillamente deslumbrante en la perfección de los campos 3D y en las animaciones de jugadores y público, y hasta en pululantes patos y ardillas. Un ambiente absolutamente realista, que termina por redondearse con FX de campanillas.Vamos, como la vida misma. No hay excusas, con ser un poco aficionado a eso de embocar la pelota (aunque sea desde la distancia que separa tu sillón del televisor), seguro que este «Links 2004» te va a atrapar.





UP&DOWN

▲ Jugabilidad y gráficos excelentes. La forma de mejorar tu juego. Modo online y sus 5 niveles.

▼ Se le podría sacar más jugo a los cursos de golf que se ofrecen en el juego. Música algo ramplona.

Compañía: Microsoft | Género: Deporte | Lanzamiento: Diciembre | +3 años

DOWNHILL DOMINATION

Trinca y brinca sin pararrrrr (¿qué siniestro rincón del subconsciente nos hace recordar a King África? Esto de estar enganchado al «Manhunt» no puede ser bueno). Más dominante y saltimbanqui que nunca se presenta esta nueva entrega de la franquicia de Incog, tras haber pinchado un poco en hueso con el pelín torpón mas entrañable «War of the Monsters». Y para monstruoso, este «Downhill» en Xbox, con nueve montañas brutales para descender a tumba abierta (ojo a las hawaianas, entre petardazo y petardazo volcánico), aunque también son de impresión los clásicos escenarios urbanos yanquis e ingleses (podían atreverse con algún enjambre de callejas toledanas o andaluzas). Un total de veintisiete pistas "expansivas" y detalladas al milímetro y al bache en el camino serán el campo de batalla para los catorce aguerridos pilotos, muy indies y trendies y con abundante jerga pasota para darle más vidilla al asunto. Y en primera y tercera persona de verdad, nada de cambiar el punto de vista de la cámara. La oferta de modos de juego es la habitual en estos casos: carrera libre, descenso técnico y mountain cross, aunque uno de los puntos fuertes es la posibilidad de ganar puntos y dinero, a través de un sistema bastante combativo (o combo-ativo, viendo las múltiples posibilidades botoneras) para equipar más salvajamente nuestras "burras" y poder pedalear a ciento veinte por hora, récord guinness de la saga. En fin, que esta versión estilo libre del «SSX» sigue el camino, no de cabras, ya marcado por una de las colecciones más adrenalínicas del mercado. Pisa a fondo y a echarle riñones, campeón.

UP&DOWN

▲ Mucha variedad de pistas, algunas casi imposibles. Riqueza de detalles a pie de carretera.

▼ A veces derrapa en las curvas. ¿Qué pinta ese anuncio de amazon.com en la cuneta?

Agárrete los machos, porque las acrobacias son alucinantes.

Compañía: Codemaster | Género: Deporte | Lanzamiento: Febrero | Disponible: PS2 | +12 años

Valoración

Gráficos ■■■■■□
Jugabilidad ■■■■■■
Sonido/FX ■■■■□□
Originalidad ■■■■□□



Un rosario de niveles conectados mantiene el espíritu retro de este clásico.



El potente motor gráfico nos garantiza jugar sin ningún tipo de ralentizaciones.

Diferencias reconciliables

Uno de los principales logros de este abordaje multiconsolero de nuestro entrañable Harry es su conseguida uniformidad. Algo nada complicado, dada la escasez de modo «historia» en favor de un arcade contante y sonante. Sin embargo, hay lógicas y conseguidas variaciones. Por ejemplo, los treinta y seis minutos de escenas cinemáticas y mayor variedad de armas, enemigos y minijuegos (no todos deportivos) que jalonan la aventura de nuestro zascandil en su versión PlayStation 2. Por su parte, Xbox intenta ser más fiel al espíritu original de Harry 82 (nada de influencias mariófilas, como en alguna entrega en NES allá por el 94), con más diversión y libertad de acción y unos efectos meteorológicos que dan ganas de jugar con chubasquero. Por su parte, la versión GameCube brilla por su colorido en los escenarios y porque, quizá por desviación y asociación de ideas nostálgicas, nos recuerda a otra gloria Activision: «Hero», del que tampoco vendría mal una buena reconversión de nueva ola. En cuanto al manejo, quizá la principal diferencia es la existencia del "control directo", para poner manipular la mano derecha de Harry, y así utilizar con más soltura las armas y accesorios disponibles.





PITFALL HARRY
The Lost Expedition

Temblad Indy Jones y Lara Croft: aquí vuelve el auténtico héroe icónico de catacumbas y expediciones, el patriarca de los arqueólogos, el MacGyver Cebolleta de nuestros años dorados como jugones.

Vaya que si vuelve por sus fueros y, encima, con despliegue multiplataformero, para apreciar la evolución de las ciencias, que adelantan una barbaridad, como en el caso de «Prince of Persia». Eso sí, el espíritu topolino retro permanece inalterable, con ese rosario de niveles conectados, esos enemigos chiquitos pero matones llenos de tenazas y ese laberíntico "elige tu propia aventura" que tanta ilusión y desesperación causaba. Así que nos encontramos con Harry el sucio (esos sudores del Trópico son rigurosos) en una aventura ambientada en la Sudamérica profunda y húmeda (de hecho, también fue conocido durante un tiempo por «The Mayan Adventure») en la que, como mandan los plataformas horizontales puros y duros, tendremos que avanzar hasta que el cuerpo aguante, sin un soporte argumental "real". Aunque maldita la falta, porque ya estaremos suficientemente entretenidos sorteando a nado, con el machete entre los dientes y a rastras, el medio centenar de niveles repletos de acción y puzzles.

Escenarios para la aventura

Hasta ocho tipos de escenarios (con sus junglas, cementerios, ruinas aztecas y hasta montañas glaciares) serán testigos de las evoluciones de Harry, que ahora se le ha quedado una cara entre Ace Ventura y el padre de los Thornberrys con bigote rasurado (nada del look macho-geyperman que intentaba lucir en entregas de finales de los ochenta y comienzos de los noventa). Una de las características clásicas que permanece en esta excelente y respetuosa conversión para GBA en 2D (bueno, 2 1/2) es su imponente arsenal, con dinamita, hachas de hielo, antorchas de fuego, escudos y la carismática honda, impagables para abrirse camino entre las arañitas, serpientes, murciélagos y alacranes de rigor. Bueno, y con algún leopardo, mercenario, aborigen canino y ninja oculto tras los árboles (flechazo al canto) para darle algo de emoción al asunto. Por suerte, el juego posibilita unas cuantas habilidades y mejoras de propina, e incluso un combo de ataque de sencillo manejo, porque la dificultad de este «Lost Expedition» radica más en triturar enemigos que en memorizar acciones y botones para pasar de una liana a otra antes de que la laguna de lava se abra y nos engulla. Aunque también hay ración de movimientos milimetrados para nervios de acero, no os preocupéis. Un motor gráfico que garantiza poderío selvático sin ralentizaciones, márgenes fantasmas y demás arboledas perdidas, y hasta unos ingeniosillos y nada infantiles minijuegos olímpicos, hacen que la leyenda del santo explorador dure, y dure, y dure... y ya van veintidós añitos, lechones.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Plataformas/Aventuras

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.pitfallharry.com

Dirigido a ...
+3 años

Plataformas
GBA, GC, Xbox, PS2

Harry penetra en la espesura de la selva con una gran aventura plataformera.

Abuelito dime tú

Hace muchos años, en una galaxia lejana llamada Atari 2600, una genialidad de David Crane salvó a la pionera consola de la ruina, tras los desastres de sus chapuceras adaptaciones de «E.T.» y «Pacman». Una agilidad revolucionaria y un poder de enganche sin igual obraron el milagro. Lástima que las sucesivas secuelas no mantuviera el nivel, aunque el mito de Harry ya era imparable. Por cierto, quien quiera recuperar las primera y segunda entrega, en el «Activision anthology» de PS2 las tiene.

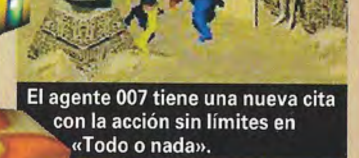
FLASHES

Más revoltoso y zascandilero que nunca se presenta este banquillo de lujo de la portátil de Nintendo. En la portería, absorbiendo cual esponja cualquier ataque, ***«Sponge Bob Battle for Bikini Botton»***, posiblemente la mejor aventura en GBA del pinturero personaje, con diseño naif y diversión asegurada. Segundo portero, el felino ***«Cat in the Hat»***, exactamente igual a su



El estilo plataformero característico de nuestro puercoespín favorito te espera en «Sonic Battle».

antecesor aunque, en vez de naif, mejor poner ***«facilón»***. En la defensa, para tomar cartas en el asunto, ***«Yu-Gi-Oh Worldwide Edition 2»***, con casi mil naipes y gráficos roleros de rechupete. Como carrileros, un dúo vertiginoso: ***«Hot Wheels World Race»***, con edición especial plagada de autos locos, niveles múltiples y acelerones antigravitatorios y ***«Cartoon Speedway»***, con los all stars de Cartoon Network echándose hilarantes carretas de karts con multitud de gadgets, extras y pistas de doble fondillo. En la medular, nada mejor que la estrategia bélica urdida por Sonic y sus compinches en ***«Sonic Battle»***, revuelto de arenas 3D con ocho personajes, acción a tope y modo multijugador para cuatro. Y, en la delantera, qué mejor artillero que Bond, James Bond en «Todo o nada», gran miniaturización de su última e hiperactiva aventura. Goleada asegurada.



El agente 007 tiene una nueva cita con la acción sin límites en «Todo o nada».

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY

En miniatura, pero con la grandeza de la obra tolkiana, ante tus ojos, el escenario de los sueños. Suspicacias, las justas. Sí, un título basado en una peli, pero ¡qué peli y qué juego! Desde el mismo momento en que aprietas el botón B para liquidar a Crebais, pasando por los elementos que ornan cada pantalla, o la banda sonora original que nos acompaña durante las misiones, todo es deslumbrante, como envuelto en una magia especial tan solo reservada a los mejores. Y este juego de rol de acción está entre los elegidos. Gran parte de "culpa" reside en la posibilidad de controlar a 6 de los personajes más carismáticos del film. Cada uno de ellos tiene cualidades particulares y su parte de protagonismo en la historia, aunque algunos compartirán fase. Así, mientras Aragorn te cubre las espaldas, en distinto lugar, con Gandalf puedes dar buena cuenta de otros enemigos, que mejor no dejar uno vivo por si le da al temible ojo de Sauron por crecer y ahí, amigo, te quiero ver... Pero tranquilo, si te lo curras bien podrás echar mano de un puñado de habilidades (las activas son muy poderosas) y ganar experiencia para mejorar tus cualidades (la magia, la puntería...) como luchador. Sin duda, la desbordante acción es la salsa del cotarro. Afortunadamente, la dinámica y el ritmo del juego está tan estudiados que da tregua para gozar de unos epatantes gráficos 2D (¡esos reflejos del agua, esos planos tan profundos!), de animaciones sorprendentemente fluidas y de la genial caracterización de los personajes. Si a esto le añades unos FX celestiales cuando oímos las espadas chocar o el chapoteo de nuestras pisadas, así como la opción de poder conectar la GBA de un colega y jugar a la vez, ¿a qué esperas para entrar en la Tierra Media?

Con Gandalf despliegas su gran poder mágico.



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Acción/Rol

Lanzamiento
Noviembre/03

Cibercontacto
www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/es

Dirigido a ...
+7 años

Plataformas
GBA, PS2, Xbox, GC

Objetos muy útiles

En tu camino encontrarás muchos objetos (armadura, cuchillos, collares...) que podrás usar en el momento o transportarlos en una mochila para mejor ocasión. Cada elemento con el que equipes a tu héroe tendrá repercusión en el mismo, y algunos tienen propiedades únicas para determinados personajes, como la Sabiduría, sólo utilizable por Gandalf. Como no todo te cabrá en la mochila, hay refugios y almacenes donde puedes descargar los objetos. Y si quieres comprar o vender objetos las fraguas son el lugar indicado.



Hay flechas extras que solo podrás lanzar con Légolas y su arco.

GBA

LOS SIMS
TOMAN LA CALLE



El simulador de vida cotidiana más rumbero de todos los tiempos salta a la calle también en cartucho. Presta y dispuesta para exprimir todas sus posibilidades técnicas, la GBA acoge el aterrizaje suave de nuestros simpáticos simcitas para ofrecerte más de los mismo, es decir diversión a raudales y sorpresas por doquier. Porque desde que tomas las vacaciones en Sim Valley, la boca abierta y los ojos como platos serán en ti una constante. El diseño de la partida empieza, como siempre, en darle vida a tu personaje, dotándole de cara, color de pelo, vestiduras y pautas de comportamiento para cubrir las misiones (cada vez más descacharrantes, como la caza y captura de los pollos de tío Palurdete). En la medida que las vayas cumpliendo, descubrirás habilidades propias de un fresador o de un mecánico en ingeniosos minijuegos, que además te proporcionarán unos cuantos Simoleones, la "pasta" en el mundo Sim. Vamos, que a base de mucho curro puedes llegar lejos. Claro que serán las relaciones sociales (¡hasta con fantasmas!) la guía fundamental para llevar a cabo tus objetivos y hacerte la vida más fácil. Y si sabes tratar con los lugareños (un colectivo un tanto peculiar) tendrás mucho ganado en este original y ya familiar mundo, ahora elevado a la enésima potencia gráfica, con decorados llenos de detalles (algunos para metérselos en el bolsillo), una oportuna perspectiva 2D y efectos sonoros hiperrealistas (desde el encendido de la tele hasta el cantar de los pájaritos). Eso sí, cuida a tu personaje y tenlo pulcro y bien alimentado, que si no se te va al otro barrio. Ya sabes, como la vida misma.

Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Estrategia

Lanzamiento
Noviembre

Cibercontacto
www.eaga,mes.com

Dirigido a ...
+ 3 años

Plataformas
GBA, PS2, Xbox, GC

Tienes que cubrir las necesidades de tu Sim, como hablar por teléfono.

Cuestión de hablar

La fuerza de la palabra se hace en este nuevo título más necesaria que nunca. Así te las tendrás que entender con personajes razonables, liosos o bordes como Johnny Melavo. La novedad está en cómo se realiza esa interacción: a través de una pantalla especial con la imagen del personaje con el que hablamos y diversas frases a escoger para proseguir una conversación fluida. Algunas frases aumentarán tu relación con ese personaje y otras la bajarán.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

GBA

THE HOBBIT

Frodo ya tuvo su momento de gloria. ¡Ahora le toca el turno a su tío Bilbo Bolsón!
Aunque bueno, en realidad las aventuras de Bilbo en «El Hobbit» son cronológicamente anteriores a las de Frodo, así que más bien se trata de recordar las andanzas de este peculiar "héroe a la fuerza" que se ve embarcado en una formidable aventura para ayudar a una banda de enanos (capitaneados por Gandalf) a recuperar un tesoro custodiado por un dragón. Los fans del libro original comprobarán con agrado que este cartucho hace una fiel recreación del ambiente de la Tierra Media, en especial con sus detalladas zonas interiores y sus monstruos (los trolls son en verdad magníficos de contemplar). Las aventuras en sí son un tanto rutinarias, con Bilbo acometiendo diversas tareas que no siempre tienen el tono épico que cabría esperarse. Las cosas mejoran a medida que avanzas, e incluso te enfrentas a Gollum y al dragón Smaug, ¡dos episodios fundamentales en la historia de «El Hobbit»! Las áreas a explorar son muy extensas, pero como las misiones te las van dando poco a poco y los objetivos están muy claros, en realidad no hay peligro de perderse. Mientras vas de aquí para allá tratando de resolver puzzles o activar interruptores para poder acceder a la siguiente área, te encuentras con enemigos a los que combates en tiempo real, a la manera de los títulos de «Zelda». El juego está distraído, y si te gustó el libro, seguro que se convertirá en "tu tesoro" y lo llevarás siempre en el bolsillo.



Bilbo se revela como un gran personaje jugable.

UP&DOWN

▲ Gráficos interesantes, con abundantes animaciones y detalles. Combates contra jefes finales muy majos.

▼ Algunas misiones un tanto rutinarias. Una vez que te lo acabas, hay poco incentivo para seguir jugando.

Compañía: Vivendi | Género: Aventuras | Disponible: PS2, Xbox, GC | +7 años

TERMINATOR 3



El pobre Schwarzenegger no gana para sustos desde que es mandamás californiano. ..
Huelgas, ciclones, acusaciones por abuso y, ahora, esto. Aunque no hay que ponerse "negatifo", que diría Van Gaal. Porque siempre hay nostálgicos de la GameBoy clásica que recibirán con los brazos abiertos esta versión de una franquicia que en la portátil de Sony nunca ha tenido gran fortuna. Así que, siendo bienpensados, «Terminator 3» podría ser el «Terminator 2» que todos quisimos disfrutar y nos quedamos con las ganas. Hecha esta salvedad amistosa, y no cayendo en la odiosa comparación con sus homónimos hermanos mayores de PS2 y Xbox, nos encontramos con un juego que sigue más o menos la línea argumental de la peli, con el hombretón de hojalata protegiendo al bueno de John Connor de sus primos lejanos y mosqueados. Después de una buena presentación de menús, entramos directamente a la acción, con la batalla en pleno fragor y sin prolegómenos que valgan. Así, a través de mil y una misiones, iremos superando niveles con dificultad creciente, sobre todo cuando tengamos en pantalla una docena de enemigos del tamaño de una pulga y se nos acaben las granadas. De todas formas, el robótico y poligonal look del juego (entre «Robocop» y «Perfect Dark», ambos para GBC), la música tragaperruna, los entornos devastados y cenicientos y los vehículos con la ITV fosilizada traerán recuerdos de prehistóricos arcades a los más veteranos del lugar, con jugabilidad enganchante y duración escueta (un viajecito en AVE a Sevilla o un atasco lunero, vamos). Ay Chuache, Chuache.

UP&DOWN

▲ Toque retro, jugabilidad androide, nada fácil.

▼ ¿Qué hace un fósil como tú en un siglo como éste?





"Chuache" presto y dispuesto para fundirles los circuitos a las rebeldes máquinas.



Compañía: Atari | Género: Acción | Disponible: PS2,Xbox | +7 años

TEST TEST TEST

PROMOCIONES

GBA SP + Pokémon mini de regalo

129,90 €

Bolsa con accesorios de PS2 + consola Atari classic de regalo



54,90 €

2X1 Compra uno y llévate otro Gratis del mismo valor o inferior



32,90 €



64,90 €

199,90 €

PACK PLAYSTATION 2 + "WRC3"

El juego Oficial del Campeonato Mundial de Rallies, a la venta solo en El Corte Inglés

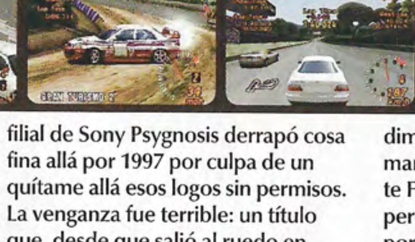


PS2 + DVD "Terminator 3" de regalo

189,90 €



Gran Turismo
LA BELLA BESTIA



Con la cuarta parte a punto de caramelo, no es mal momento para repasar la fulgurante carrera de, posiblemente, la saga automovilística más importante de la historia de los videojuegos.

El olor a asfalto quemado y a gasolina mercurial ha sido uno de los aromas recreativos que más nos gustaba a los jugones respirar por las mañanas. Y tras lustros de velocidad pura y dura, con sus boxes y poles y su simulación imaginaria, el genio Kaumori Yamauchi comprendió que no era mala idea prolongar la carretera con una pasarela de alta costura con ramificaciones en cualquier salón de automóvil que se precie. Si a esto le unimos un corazón simulador, la piedra filosofal para los juegos de conducción estaba prácticamente conseguida y lista para prenderse. Tiene gracia que el mito de «GT» comenzase por el fracaso de otra saga: «Formula 1», con la que la filial de Sony Psygnosis derrapó cosa fina allá por 1997 por culpa de un quítame allá esos logos sin permisos. La venganza fue terrible: un título que, desde que salió al ruedo en otoño del 98 estaba destinado a poner una pica en Flandes. Lo primero que saltaba a la vista era el manual de instrucciones e intríngulis, una biblia que ya aconsejaba armarse de paciencia para desbloquear los ciento y pico modelos disponibles gracias a los famosos carnets de conducir. Pero merecía la pena: prototipos futuristas, modelos reales, trucajes asombrosos, detalles técnicos al dedillo y velocidad terminal se rendían a nuestros pies, exprimiendo inconcebiblemente los bites de la PSX. El show se repitió con su secuela, con cerca de ¡mil! vehículos y cincuenta pistas, elegantes y exquisitas, dándole otra dimensión a la palabra conducción y manejabilidad. De propina, el volante Force Feedback para dejar el suelo perdidito de babas. El listón estaba por las nubes, pero en julio de 2001 el milagro se volvió a hacer, con una tercera parte que pulía los escasos defectos que gripaban el motor. Un bis expansivo en la línea maestra («GT Concept») es el perfecto aperitivo para una cuarta parte on line que ya calienta motores, aunque en Japón ya han catado una demo llamada «GT4. Prologue». ¿Alguien duda de su portento?



Este cochazo es uno de los nuevos modelos que encontrarás en «GT4».



Paciencia, el chirrido del «GT4» ya está a la vuelta de la esquina, con dos claves fundamentales: mayor IA de los competidores y un garaje de 500 coches. La pera.



Muchos aprendimos a jurar en arameo con los malditos carnets de conducir, diabólico invento en ocho pruebas aparentemente fáciles. Una tortura convertida en leyenda.



¿Cuál es el mejor coche de la franquicia? Como siempre, nos quedamos con lo más nuevo: Lancer Evolution VIII, Alpine Renault 1600S, Pontiac GXP, Plymouth 440-6, Nissan Fairlady 240ZG...

EL PRECEDENTE

Need for Speed

Aparte del «Formula 1», antecedente y consecuente al mismo tiempo, quizá sea la saga «Need for Speed» el juego con el que más pique ha tenido «GT». Más prolífico y «macarrilla» que su competidor, la nueva carrocería megaconsolera le ha sentado niquelada, sobre todo con su último y centelleante «Underground», con su tuning de modé.

LOS DISCÍPULOS

Group S Challenge

El impacto de la franquicia provocó un auténtico aluvión de simuladores "de concesionario", con sus variantes maquistas que aún colean (Mercedes, Lotus, Porsche, Ford...). Una de las últimas en incorporarse al ruedo fue «Goup S Challenge», un prodigio de luz y sonido con un cogollo VIP de aúpa.

Project Gotham Racing

Muy dura le está saliendo a la PS2 la competencia en el circuito de Microsoft. Véase este título fundacional, que elevó el nivel de conducción, el buen gusto por el detalle y la opción multijugador a otra dimensión. Aún ruge su segunda parte, con los Ferrero Rocher en la guantera y todo.

TEXTOS:KRÜME

Las mil y una aventuras del clásico «Prince of Persia» pisa con fuerza la Zona Móvil para contagiarnos su adictivo estilo plataformero. Cubriéndole las espaldas, dos shooters para tenerlos siempre en la recámara: «Xiii» y«Red Faction».

RED FACTION

La raza humana está de capa caída. Bajo el subsuelo de Marte, los hombres trabajan esclavizados como mineros al servicio de Ultor, una cruel compañía que les exige extraer cada vez mayores cantidades de un valioso metal. Pero no todo está perdido ni el futuro será del color del carbón. La esperanza nace cuando un grupo de valientes hombres conocido como Red Faction va a levantar el grito libertario y provocar la revolución... Así comienza, en la pequeña pantalla de N-Gage, uno de los shooters más populares de los últimos tiempos. Como su precedente para grandes consolas, la perspectiva en primera persona nos lleva a enfrentarnos a tiro limpio contra hordas de enemigos que aunque no muy listos (la IA no es para lanzar cohetes) siempre te dispararán primero y te pondrán las cosas difíciles. Para salvar el futuro del hombre, contarás con un arsenal de tomo y lomo, permitiéndote no sólo acribillar a todo bicho viviente, sino también desatar una mascletá de explosiones (la destrucción de entornos es soberbia) que harán saltar texturas muy logradas para las posibilidades de tu máquina. No obstante, Monkey Storm no ha ahorrado esfuerzos en el apartado gráfico, sobre todo en la recreación de los entornos tridimensionales, ni tampoco en los efectos sonoros (los de las armas y los metálicos son realmente efectistas). A través de los 12 amplios niveles vas a poder disfrutar de un estupendo control (algo complicado al principio) que te hará vivir con intensidad cada momento de tu progresión. Y agudiza tu olfato en todas y cada una de las pantallas, porque oculta habrá una estupenda cantidad de ítems para hacernos más llevadera la guerra. Si a esto le sumamos que no hay perdida en cuanto a seguir la evolución de tus acciones, todo muy lineal, y que Red Faction incluye un modo multijugador para dos personas mediante la conexión Bluetooth, no queda más que proclamar a este título como uno de los shooters más competentes para N-Gage. Para que luego digan que las armas las carga el diablo.

Valoración

Jugabilidad:	4
Gráficos:	5
Sonido:	4
Duración:	4







Compañia: THQ • Género: Shooter • Móviles: N-Gage, Nokia 3100, 3510i, 3650, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, Siemens M55, S55, SL55, MC60,



XIII

¿Cómo se iba a quedar el juego más fashion y revolucionario del año (posiblemente, que luego nos llaman hiperbólicos andaluzones) sin su porción de jarabe para móviles? Y medicina bien reconstituyente, oiga, porque el ya clásico cel-shaded –pero cel del bueno, léase comiquero, nada de toque colorinchi y naif de dos dimensiones y cuarto y mitad– se adapta como un guante a los rigores del medio miniconsolero, con un resultado más que decente. Incluso el argumento amnésico se mantiene, con nuestro héroe intentando componer el rompecabezas de su memoria ante la acusación por magnicidio que pesa en su chepa. A través de siete variados y amplio niveles, nos adentraremos en un arcade 3D hecho y derecho, con su porción de puzzle y rol conversacional, sus villanos no de tebeo precisamente y esa acción de viñeta troquelada que ha provocando tantos laureles en consolas mayores. Disponible para múltiples terminales y con un "peso" nunca superior a 142 Kb, este «XIII» se crece ante la miniaturización. Y es que no hay enemigo pequeño ni en el zapatófono más mimado.









Valoración

Jugabilidad:	4
Gráficos:	5
Sonido:	4
Duración:	3

Compañía: GameLoft • Género: Shooter • Móviles: Nokia 3200, Nokia 3650, Nokia 7650, Motorola V 525, Sagem MY 65, Sharp GX-10, Sharp GX-10i y Sharp GX-20

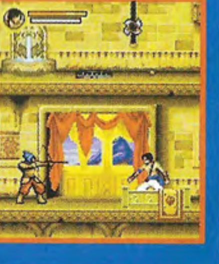
EL PRÍNCIPE DE PERSIA

Con todo el lujo y esplendor asiático que mandan los cánones y cortinajes de su extraordinaria versión «mayor», «El príncipe de Persia: Las arenas del tiempo» hace un flashback regocijante en su adaptación al universo móvil. ¿Cuántos hemos robado recreos y tiempos muertos en nuestras horas de oficina siniestra para guiar a nuestro aladinesco héroe por plataformas, pasillos y trampillas para salvar a las damiselas del sultán? Ahora podremos experimentar esa sensación retro con esta recreación del juego pionero que, allá por finales de los ochenta, rompía la pana ludópata. Nuestro enemigo será el malvado visir, que ha secuestrado a las siete esposas del sultán con aviesas intenciones. Con un andamiaje de delicioso scroll horizontal, recorreremos mil y un niveles subiendo escaleras, trepando cuerdas y saltando paneles para conseguir nuestro objetivo. Encima, cada vez que rescatamos a una bella favorita, tendremos una animada sorpresa como recompensa. Clásico entre los clásicos del puzzle y la fantasía oriental con un punto de misterio, «El príncipe de Persia» ofrece un abanico de movimientos y una riqueza de escenarios inéditas en este tipo de juegos. Y, sobre todo, es un gozoso guiño para los que disfrutábamos con juegos «prehistóricos» de endiablada adicción. Este príncipe está hecho un rey, en fin.









Valoración

Jugabilidad:	5
Gráficos:	5
Sonido:	5
Duración:	5

Compañía: GameLoft • Género: Plataformas/Aventura • Móviles: Nokia 3100, 3510i, 6100, 6610 7210, 7250.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Kya. Dark lineage (PS2)

Abrir galería extra: (Desde la pantalla del menú principal): triángulo, arriba, círculo, derecha, abajo, abajo, cuadrado, izquierda (puedes usarlo múltiples veces).
Los dos códigos siguientes se introducen desde el menú de pausa:
Recuperar vida: (desde el menú de pausa) L1, R2, L2, R1, arriba, arriba, izquierda, cuadrado, derecha, círculo, Start.
Encoger Jamgut: (desde el menú de pausa) R2, R2, círculo, R2, L2, L2, izquierda, L2, triángulo.

Gladlus (PS2)

Equipar a tu personaje con todo. Para eliminar las limitaciones de equipo de tus personajes, ve a la pantalla de pausa del menú de escuela e introduce el siguiente código:
(Con el juego en pausa): derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, triángulo, triángulo, triangulo.
¡Ojo! Date cuenta de que ciertos personajes pueden perder algunas de sus habilidades si los equipas con armas que normalmente no podrían usar.
Control de la cámara. Este código se introduce en la pantalla de pausa, durante la batalla. Si cometes un error al introducir el código, tienes que salir de la pantalla de pausa, y volver a entrar para intentarlo de nuevo:
Arriba, izquierda, abajo, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, arriba, arriba, arriba, arriba.
La cámara se podrá controlar con los botones R1 y R2, y con los joysticks analógicos.



Club de fans

Juegos de hockey hielo

Recomendadme algún buen juego sobre hockey sobre hielo. ¡Me alucina! Joan Rovira (Barcelona)

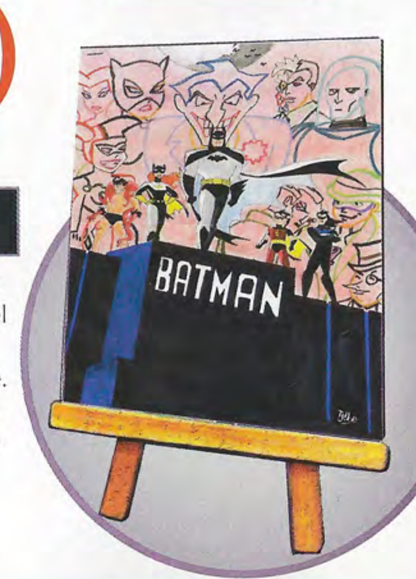
Pues últimamente han salido unos cuantos realmente estupendos sobre este deporte casi desconocido en nuestro país. Para empezar, «NHL 2004» de Electronic Arts es de lo mejorcito, con un multiplayer a más de 4 jugadores divertidísimo. El adictivo desarrollo del juego es rápido y fluido, con efectos gráficos (reflejos sobre la pista, focos, derrapes levantando el hielo) que son la monda y un nuevo modo de peleas ("Fight") en el que podemos elegir si entrar a la gresca o no con el rival, algo habitual en este deporte. Gran realismo también hay en «NHL Hitz Pro», sobre todo en el notable manejo del stick. Además de todas las listas de la NHL legítimas y actualizadas, cuenta con un "Sistema de fatiga" y cambio de jugadores "Sin paradas" que dota a la partida de una especial vivacidad, junto a las animaciones 3D de un público que reacciona ante los lances del juego. Como el anterior título, «NHL Rivals» (exclusivo de Xbox) tiene un estupendo modo online donde puedes crear tus partidos y rivales propios y descargarte a través de Xbox Live plantillas y estadísticas actualizadas. Otra prestación de gran valor es el sistema único de ajuste del stick, con movimientos y respuestas especiales, para que el saque sea tan importante como lo es en la NHL. Vamos, que vas a flipar con tanta competencia.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería



La galería acoge el dibujo de Roberto Blázquez Pérez (Madrid), uno de los estupendos dibujos ganadores del Concurso Batman realizado por Ubi Soft en las páginas de Megaconsolas el pasado mes de diciembre.
Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a Pza. Marqués de Salamanca10, 2º drcha. 28006-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **MOH Infiltrator (GBA)**
Será en pequeñito, pero en la 32 bits la guerra es tan grande y sin cuartel como en las grandes consolas. ¡Menuda infiltración!

2. **Kya Dark Lineage (PS2)**
Cuando ya olía la Croft, y tras Jade de ‹Beyond Good & Evil›, nos ha llegado otra heroína para vivir extraordinarias aventuras.

3. **Counter-Strike (Xbox)**
Hay shooters y shooters, y éste por jugabilidad y control se lleva la palma. Táctica de combate de lo mejorcito, ¡sobre todo en el modo online!

4. **Max Payne 2 (PS2)**
Al capo del "Tiempo bala" le ha venido fenomenal el lavado de cara. Acción pura y dura, perfumada de *film noir*.



5. **Hit&Run (Xbox)**
De la serie siempre hemos sido fanáticos, pero los juegos no nos llegaban a calar. Por fin aquí, las correrías de Bart y cía vencen y convencen.

Te lo dice Galibo ...

El retorno del rey

Cuando arrancas «El Señor de los anillos: El retorno del rey» por primera vez en tu PS2, la experiencia es como alucinógena. No hay pantalla de "pulsa START", ni selección de modos de juego ni nada. Te pasan unos vídeos de la batalla del abismo de Helm, y en cuanto te descuidas te encuentras enfrascado en pleno combate, aporreando los botones del mando al grito de "¿¿pero esto ha empezado ya??". El resto del juego es igual de flipante o más. Mis fases favoritas son las de Sam, en especial la huída de la torre de Cirith Ungol, donde si eres listo puedes liquidar a ingentes cantidades de orcos usando trampas improvisadas. El juego me ha encantado, y aunque he llegado al final, pienso seguir jugando para subir de nivel a los personajes y probar el modo cooperativo.

Lo único que lamento es que no haya fases específicamente diseñadas para Merry y Pippin. Recordando las películas, había un par de situaciones que bien podían haberse prestado para adaptarse al videojuego. Pero bueno, aún queda por llegar «La trilogía del señor de los anillos», también de EA, así que lo mismo ahí se acuerdan de dar más protagonismo a mis Hobbits favoritos.

Retrato Robot

... Jerry "Tiny" McHale

Altura: 270 en canal, aunque tumbado también tiene buena alzada (porque siempre duerme con el pistolón de guardia, malpensados).
Peso: Ciento treinta kilos de músculos. Se rumorea que en cierta ocasión hizos de pablorromero en unos sanfermines y nadie se dio cuenta.
Curriculo castrense: Para poner los pelos como escarpias. Se alistó en el ejército cuando le salió la pelusilla en el bigote, en el aeródromo de Tmimi convirtió a quince soldados enemigos en pincho moruno en su bayoneta, en la isla de Vaagso se cargó a dieciséis en un bunker a brazo partido... Un angelito.

Carácter: Peor que una tigresa con paperas. Le cayeron catorce años por medirle las mandíbulas a un superior y se la tiene jurada a Fireman Hancock en el derby inglaterra/Irlanda del campeonatos de pulsos de las islas.
Hobbies: Limpiar su machete toledano con betún de Judea, irse de pintas con Fins Blackwood mientras emborracha a Turpin Toledo, planchar su boina verde y escuchar las batallitas de Duchamps en lengua gala, lo único que secretamente le aplaca el pronto.
Planes: Aprovechando que el alto mando le ha dado vacaciones, se ha apuntado a la liga de lucha libre dublinesa. También pule su lado fotogénico para la próxima portada de «Commandos 4». En el fondo, es una vedette.



Foro abierto

Me gustaría que hicierais un seguimiento especial a Soul Calibur 2. Por sus movimientos, rapidez, personajes... Para mí es el mejor juego de peleas desde que lo vi en Dreamcast. Yasmín de Vega (Madrid)

No hay duda que es uno de los grandes del género y en su secuela se ha superado. Ya en el número 12 de Octubre hicimos un amplio análisis del juego para Game Cube, donde a nuestro parecer el juego brilla más. Las diferencias en Game Cube respecto a Xbox y PS2 van ligadas a variedad de potencia gráfica y personajes únicos en cada una de ellas, pero la jugabilidad en las tres consolas es igualmente alucinante.

¿Me podéis decir si saldrá «Pro Evolution Soccer» para Game Cube? Jhon Toaquiza

No parece que sea esta edición del superjuego balompédico la que pise el terreno de la cúbica de Nintendo. ¿Quizás la cuarta entrega...?

Puedes escribirnos a: Plaza Marqués de Salamanca 10, 2º drcha. 28006-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com



Videojuegos animados

Acompañar al ratón Mickey en una emocionante aventura, transformarnos en superguerreros legendarios y luchar contra el mal, o entrenar a simpáticos pokémon son sueños que se hacen realidad gracias a los videojuegos.

El mundo de la animación tiene mucho en común con el de los videojuegos. Después de todo, las técnicas para mover en pantalla a un personaje dibujado o generado por ordenador vienen a ser las mismas. Además, dado que el público al que van dirigidos los videojuegos y la animación suele ser el mismo, no es de extrañar que ambos medios se den la mano. Y es que hoy en día no solo hay videojuegos basados en animación, sino también animación basada en videojuegos.

El matrimonio más exitoso entre ambos medios ha sido Pokémon. Esta formidable franquicia era originalmente un videojuego, pero se convirtió en un auténtico fenómeno tras convertirse en serie de televisión. Su éxito ha sido exportado a otros países, incluyendo España, y ha dado lugar a varias películas. Su hábitat preferente son las consolas portátiles de Nintendo, pero próximamente llegará a GameCube con «Pokémon Colosseum» (la continuación del «Pokémon Stadium» de N64) y «Pokémon Channel» (dirigido a los más pequeños de la casa, en plan Barrio Sésamo).

Otra franquicia de éxito que navega con éxito entre los dos medios es Hamtaro, protagonizada por simpáticos hamsters. La próxima aventura del roedor tendrá lugar en GBA bajo el título de «Rainbow Rescue».

De oriente a occidente

Por lo general, la animación japonesa es la más prolífica a la hora de inspirar videojuegos. Yu Gi Oh, Beyblade y otras muchas series ya se han estrenado en nuestro país, y se han traído a sus correspondientes videojuegos consigo. Dragonball es una de las más populares, y cuenta con numerosos títulos de calidad, como el inminente «DBZ: Supersonic Warriors» de GBA. Sin embargo, Estados Unidos tampoco se ha quedado atrás a la hora de promocionar sus series mediante videojuegos. En la actualidad se están preparando numerosas adaptaciones de series clásicas, a saber: «Transformers Armada: prelude to Energon», «He-Man: Defender of Greyskill», «Tortugas ninja» (una nueva y reluciente versión del clásico beat'em up) y «Scooby Doo! 2 Monsters Unleashed».

Por último, tenemos el caso de las películas de animación. Disney ha sido la voz cantante en este apartado durante mucho tiempo, y en lo que se refiere a videojuegos, lo sigue siendo. Su «Aladdin» de SuperNintendo (desarrollado por Capcom, nada menos) es un plataformero clásico que próximamente tendrá una versión para GBA. Mickey, Donald y cía han protagonizado innumerables títulos, entre los que destaca «Kingdom Hearts», un atrevido experimento que mezclaba a los personajes de Disney con los de la nipona Square. Ya se está preparando una segunda parte que promete ser de abrigo.

Eso sí, lo que parece claro es que para que una serie o película de animación llegue a convertirse en videojuego, tiene que haber sido un rotundo éxito de reconocimiento internacional. Mucho nos tememos que series autóctonas como Los trotamúsicos, David el gnomo o Los Fruittis lo tienen difícil para llegar a asomarse por nuestras consolas.

La popularidad de las tortugas ninja motivó la aparición de diversos videojuegos basados en ellas. Aunque su momento de gloria ya pasó, muchos jugadores nostálgicos recibirán con agrado su regreso en un nuevo título multiplataforma. ¡Habrá que volver a gritar aquello de "cowabunga"!

Pese a que las series finalizaron hace tiempo (tanto en dibujos animados como en cómic), Dragonball sigue gozando de una notable popularidad entre jóvenes jugadores de todo el mundo. Parece que revivir las hazañas de Goku y lanzar el kamehameha una y otra vez nunca pierde su encanto...

La "joint venture" de Disney y Square (ahora Square Enix) tuvo una formidable acogida, así que la segunda parte estaba cantada. También se está preparando una versión para GBA que enlazará el argumento del original y la secuela.

La última locura japonesa tiene por protagonista a un hamster empalagosamente encantador. En su próximo juego de GBA, «Rainbow Rescue», no solo manejarás a Hamtaro, sino también a su "troupe" de amigos roedores. ¡Es una plaga de ratones!

El último título de pokémon para NGC, «Pokémon Channel», va dirigido a niños pequeños y no al jugador medio. Cabe esperar que con «Pokémon Colosseum» Nintendo amplíe su público objetivo. Hay multitud de pokéfans ¡y de edades de lo más diversas!

"¡Por el poder de Greyskull!" gritaba el amanerado príncipe Adam... y entonces se convertía en He-man, el machote definitivo y defensor del reino. Hay toda una generación que creció viendo sus aventuras en televisión.

MOVILÍZATE!!!

mucho más en... www.tu-logo.com

IMÁGENES

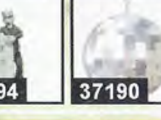
1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible. Ej: COLOR25 35502
2. Envía **COLOR25** (espacio) y el código de la imagen al **5099**



35495	35540	35538	36901	35535	36464	35502
36467	36033	36124	36149	36691	36380	36904
35503	35100	35252	35549	35126	36087	37030
35354	36224	35449	35564	35448	35455	35493
35427	36213	35955	35541	36036	36207	35175
36975	37035	35501	36340	36472	36474	40058
36465	36009	36996	36083	35479	35438	35188

ANIMADAS











ANIM115	ANIM185	ANIM113	37276	37289	ANIM192	37291
37271	37294	37190	ANIM121	37245	ANIM117	ANIM127

TONOS

A) TONOS (Ej: MELODY NOKIA ANILLOS)
Envia un sms al **7788** con la clave **MELODY** (espacio) marca del móvil (espacio) y el código del tono

B) TONOS POLIFÓNICOS
Envia un sms al **7788** con la clave **POLiJ31** (espacio) y el código de la melodía polifónica (Ej: POLiJ31 ANILLOS)

TOP	
The Uruk Hai/El señor de los anillos	ANILLOS
SWAT 911/SWAT 911 BSO	SWAT
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	VER
Tengo/Queco	QUECO
Baby boy/Beyonce	BABYBOY
Devuélveme el aire/Bustamante	ELAIRE
Saoke/Junior	SAOKE
La chica de al lado/Fran Perea	LACHICA
Dos gardenias/Latin Lovers	GARDENIAS

DISCO	
Damm/Baracuda	DAMN
Tribal dance/2 Unlimited	TRIBAL
Call me/Call me	CALLME
Are you ready for this?/2 Unlimited	READYFOR
The launch/DJJean	THELAUNCH
Holliday/Mad house	HOLLIDAY
No limit/2 Unlimited	NOLIMIT
Heaven/Sammy Yanou	HEAVEN
That feeling/Dj Chus	DJCHUS
Afrodite/Afrodite	AFRODITE
Let the beat control your b./2 Unlimited	CONTROL

POP NACIONAL	
Comunicando/Papa levante	COMUNICANDO
Quien Dice/Ana Torroja	QUIEN
Gracias Por Elegirme/Los secretos	ELEGIRME
Mi Razon De Vivir/Ainhoa	RAZON
Sueños/Diego torres	SUENOS
Sin Identidad/Pignoise	IDENTIDAD
Este Amor No Se Toca/Ruth	RUTH
Flores Raras/Flores raras	FLORES
Otro Año Mas/M-clan	OTROANO
Como Te Echo De M.../Alejandro Sanz	TEECHO
Como La Caña Del Sur/Zalamera	ZALAMERA
Dejame Olvidarte/Sergio Dalma	OLVIDARTE
Lucifer/OBK	LUCIFER
Que La Detengan/David Civera	DETENGAN
Devuelveme A Mi Chica/S. social	AMICHICA
La Dueña De Mis Ojos/Marcos Llunas	MISOJOS
Dame Un Beso/Luz	BESO
La Taberna Del Buda/Cafe Quijano	BUDA
Mañana/Mikel Erentxun	MIKEL
Mira Pa Dentro/Carlos Jean	DENTRO
No Vuelvas/Roser	VUELVAS
Jugandome La Vida .../Alex	JUGANDOM
Como El Pez/La caja de pandora	ELPEZ
Me Basta Con Creer/Ana Torroja	MEBASTA
Corazon Congelado/Pastora Soler	CIELO
Una Casa Con Tres B.../Ariel Rot	BALCONES
Salir Corriendo/Amaral	CORRIENDO
Como Un Corazon/Los secretos	COMOUN
Un Hombre Asi/Tony Santos	ASI
Prohibida/Raul	PROHIBIDA
Pienso En Aquella Tarde/Pereza	PIENSO
Amiga Soledad/Miguel Nandez	SOLEDAD
Fuego En El Alma/Sergio Dalma	FUEGO
Maldita/La loca maria	MALDITA
Baila En El Sol/Gloria G	ENELSOL
Dime Donde Vives/Daniel	DONDE
Caraluna/Bacilos	CARALUNA
Que Suerte Quererte/Efecto mariposa	MASDA
Baila,Baila/Sergio Dalma	BAILABAILA
The Flame/Dover	DICEN
Sigo Vivo/Raul	SIGO
Te Echo De Menos/Kiko Veneno	DEMENOS
Puede Ser/El canto del l. y A. Montero	PUEDE
Todo A Pulmon/Danni Ubeda	PULMON
Tu Aire/Danni Ubeda	TUAIRE
Luz De La Luna/Paradisio	LUZ
Tu Veneno/Natalia oreiro	VENENO2
Yo No Te Pido La Luna/Fiorda Liso	PIDOLALUNA
Te Esperare/Antonio Orozco	TEESPERARE
Dime Donde/Efecto Mariposa	DIMEDONDE
Quitemonos La Ropa/Alexandre Pires	QUITEMONOS
No Te Quiero Mas/Marta Sanchez	NOTEQUIERO
Tequila/Cafe Quijano	TEQUILA
Un Vestido Y Un Amor/Fito Paez	VESTIDO

NOVEDADES	
En tu ventana/Andy y Lucas	TUVENTANA
All the people in the world/Safri Duo	ALLTHEPEOPLE
Despedido/Anuncio TV	DESPEDIDO
Dale don dale/Don Omar	DALE
Buleria/David Bisbal	BULERIA
Don't stop the music/Rosa	THEMUSIC
Ya nada volverá a ser.../El c. del loco	VOLVERA
La niña/Mala Rodriguez	MALA

POP INTERNACIONAL	
Just Like A Pill/Pink	PILL
Somewhere I Belong/Linkin park	BELONG
Cant Stop/Red hot chili peppers	CANT
Man On A Mission/Richard Ashcroft	RICHARD
Run/Sash	SASH2
Desvio Al Paraiso/Andermay	DESVIO
Come Undone/Robbie Williams	UNDONE
Die Another Day/Madonna	MADONNA
Beatiful/Christina Aguilera	BEAUTIFUL
Dilema/Nelly feat Kelly Rowland D	ILEMMA
Opportunity Nox/Roxette	NOX
Come Into My World/Kylie Minogue	COME
Unchained Melody/Gareth Gates	MELODY
Here It Comes Again/Melanie C	HERE
Shape/Sugababes	SHAPE
You will never be alone/Anastacia	ALONE
The Hands That Built A./U2	HANDS
Skater Boy/Avril Lavigne	SKATERBOY
I Wont Hurt You/Sexy sadie	WONT
At The End/IIO	END
Dont Know Why/Norah Jones	DONTKNOW
Belive/Cher	BELIEVE
I Begin To Wonder/Danni Minogue	BEGIN
Out Of Time/Blur	TIME
Dirty Sticky Floors/Dave Gahan	STICKY
Fighter/Christina Aguilera	FIGHTER
Losing Grip/Avril Lavigne	LOSING
Hungry Eyes/Eric Carmen	HUNGRY
Husan/Bhangra Knights	BHANGRA
Me And Mr Jones/Freddy Jackson	JONES
Mr Bartender/Sugar Ray	BARTENDER
Lamento/Gian Marco	LAMENTO
How Soon Is Now/Tatu	SOON
Foolish/Ashanti	FOOLISH
Good Times/Chic	GOOD
I Am With You/Avril Lavigne	WITH
When I See You/Macy Gray	WHEN
A Little Less.../Elvis vs JXL	CONVERSATION
Park Life/Blur	PARKLIFE
U Make Me Wanna/Blue	UMAKE
Why Dont You And I/Santana	WHY
Numb/Linkin Park	NUMB
Take On Me/A Ha	TAKEON
End Of The../El principe de las mujeres	ROAD
Un Segundo De Paz/Eros Ramozzotti	PAZ
The Sacrament/Him	SACRAMENT
I Need Love/Laura Pausini	NEED
Informer/Snow	INFORMER
Au Soleil/Jenifer	SOLEIL
Calling All Angels/Train	ALLANGELS
The Power Of Bhangra/Snap vs Motivo	POWER
Oh Carolina/Shaggy	CAROLINA
Who Is Crying Now/Randy Crawford	WHOS
Ignition/R.Kelly	IGNITION
Garrotin/Hevia	ETNICO
Dont Dreams../Six P. none the richer	DREAMS
Pavement Cracks/Annie Lennox	CRACKS
Rome Was Not Built On.../Morcheeba	ROME
Against All Odds/Phil Collins	AGAINST
Daft punk/One more time	ONEMORETIME

CINE Y TELEVISION	
Shinchan - BSO/BSO	SHINCHAN
Bullettin Frency II/SWAT Soundtrack	BULLET
Samuel Jackson/SWAT Soundtrack	SJ
Aqui Hay Tomate/BSO aqui hay tomate	TOMATE
SWAT 911/SWAT Soundtrack	SWAT

MOVILCONSOLAS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible con el juego que elijas* Ej: CONSOLA44 1041
2. Elige un juego y envía un sms al **5099** con la clave **CONSOLA44** (espacio) y el código del juego.

***COMPATIBILIDADES JUEGOS:** A= Nokia 3100. B= nokia 3300. C= Nokia 3410. D=Nokia 3510. E=Nokia 3510i. F=Nokia 3650. G= Nokia 5100. H= Nokia 6100. I= Nokia 6220. J=Nokia 6310i. K= Nokia 6610. L= Nokia 6650. M= Nokia 6800. N= Nokia 7210. Ñ= Nokia 7250. O= Nokia 7250i. P= Nokia 7650. Q= Nokia 8910i. R= Siemens c55. S= Sharp gx10. T= Siemens m50. T2= Siemens M55. U= N-Gage. V= Sonyerisson p800. W= Siemens s55. W2= Siemens SL55. X= Sonyericsson T610. Y= Motorola T720. Z= Nokia 6600; A2= LG g5300i. B2= LG g5400. C2= LG g7100. D2= Motorola V300. E2= Motorola V600. F2= Nokia 3200. G2= Sharp gx20. H2= Siemens mc60. I2= Siemens mt50

los 10 + bajados












Compatibilidad	Juego	Código
A2-B2-C2-Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-T-T2-H2-I2-W-W2	PRINCE OF PERSIA	1005
Y-D2-E2-A-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-T-I2	SIBERIAN STRIKE	1011
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2	SPEED DEVILS	1014
Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-S	X MEN 2	1215
Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W	SPLINTER CELL	1084
D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S	RAYMAN 3	1018
Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-J-K-M-N-Ñ-P-U-R-T-I2-X	SOLITARE	1013
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U	DESAILLY PRO SOCCER	1020
Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	ITALIAN JOB	1216
Y-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-R-T-I2	SKATE AND SLAM	1012

top






Compatibilidad	Juego	Código
C-T-I2	SIX BROKEN WINGS	1007
A2-B2-C2-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W-W2	RAYMAN BOWLING	1009
C-E-S-T-I2	EARTH INVASION	1003
C-J-T-I2	BLOCK BREAKER	1001

nuevos









Compatibilidad	Juego	Código
D2-E2-A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2	PRINCE OF PERSIA Las arenas del Tiempo	1281
F-P-U	SIBERIAN STRIKE II	1087
A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-G2	SPLINTER CELL EXTENDED OPS	1089
A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	CALL OF DUTY	1225
Y-C-E-F-N-S-G2	SANTA SLOTS	1224



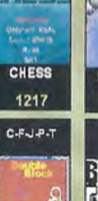








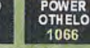






Compatibilidad	Juego	Código
A-F2-B-E-G-H-K-M-N-Ñ-T2-W-W2	SIX RAVEN SHIELD	1085
C-E-R-T-I2	RAIL RIDER	1006
A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-Z	ADVEN-TURER	1250
A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	TOP GUN	1213
C-R-T-I2	SIX URBAN CRISIS	1008
F-H-K-N-Ñ-P	MUSIC PANG PANG	1056
Y-A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-W-Z	FLY RACE	1257
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	PUZZLE BOMB	1067
C-J-T-I2	BLOCK BREAKER	1001
C-E-S-R-T-I2	EARTH INVASION	1003
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	JUMPING GIRL	1048
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-S	PHANTOM EAGLE	1025
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	CAT VS DOG	1037
Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	CHESS	1217
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T	FISHING MANIA	1044
C-F-J-P-S-T	SNOWBOARD RACING	1071
F-H-K-N-Ñ-P-S	POCKET TENNIS	1064
C-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	FISHING KING	1043
F-P	ELDER	1218
C-E-F-J-P-U-Z	STRIKE ATTACK	1268
Y-A-B-E-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S	VAMPIRE	1223
C-J-T-I2	SUMMER VOLLEY	1015
C-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T	FALLEN ANGEL	1022
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T	DINO BOWLING	1023
Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z	INVADERS	1263
A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-T-T2-H2-I2-W	PLANET ZERO	1021
C	CASINO	1019
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	FISH VS. SHRIMP	1042
F-P	BATTLE SUBMARINE	1031
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	CRAZY SKIPPING	1039
C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T	PUZZLE DROP	1068
C-F-J-P-T	DOUBLE BLOCK	1040
J	BLACK JACK	1032
C-J	APOLLO PROJECT	1028
Y-A-B-D-E-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-S-W	SNO PRO	1210
F-P	POWER OTHELO	1066




Videojuego
MAXI tuning
Recomendado
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
El videojuego más Tuning
EA GAMES
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
GAME BOY ADVANCE
© 2003 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.
www.espana.ea.com